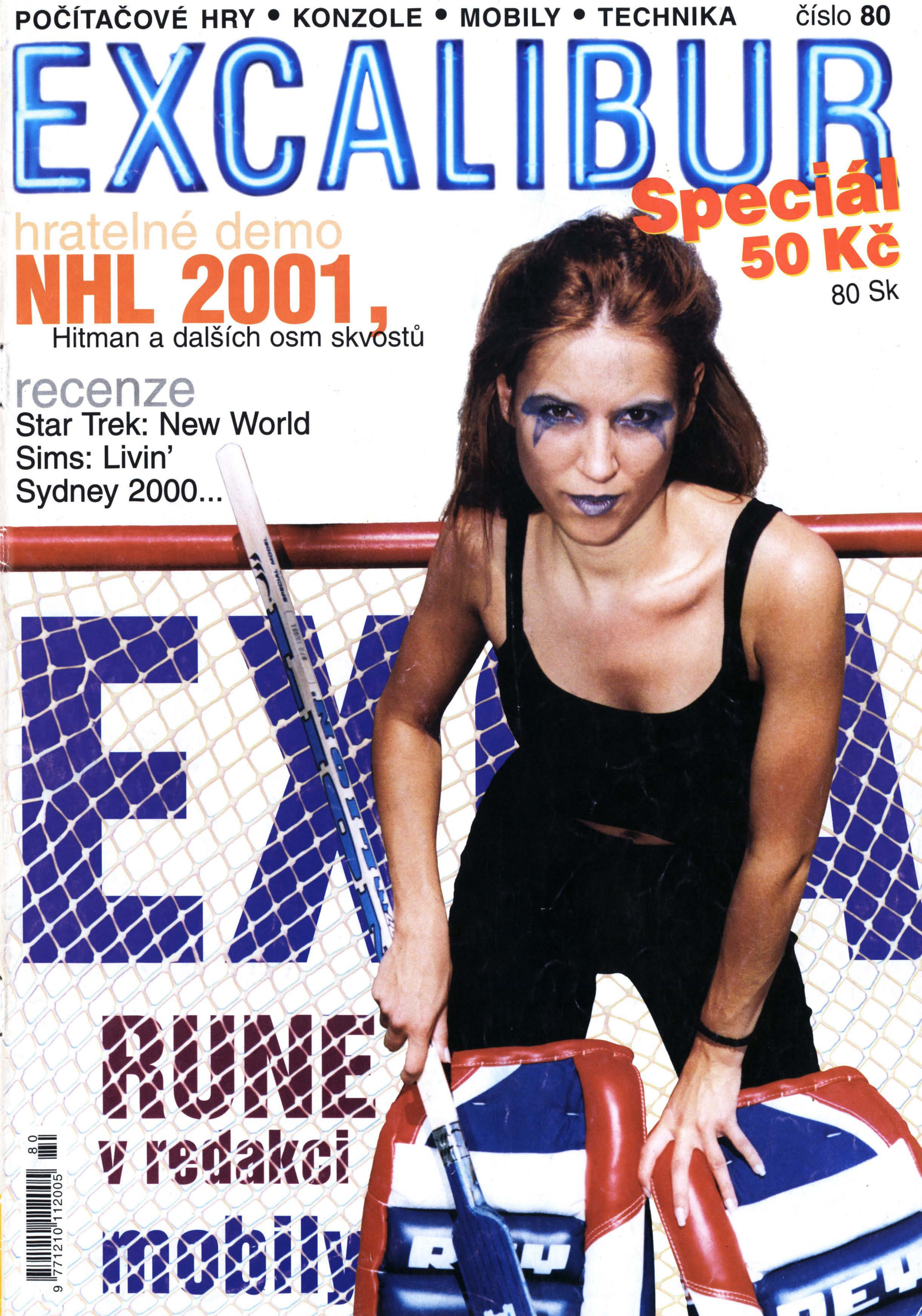
POČÍTAČOVÉ HRY • KONZOLE • MOBILY • TECHNIKA číslo 80

EXCALIBUR

Speciál
50 Kč
80 Sk

hratelné demo
NHL 2001,
Hitman a dalších osm skvostů

recenze
Star Trek: New World
Sims: Livin'
Sydney 2000...



RUNE
v redakci
mobily

9 771210 112005 80

Třetí pokračování detektivní adventury se blíží.
Již v listopadu vychází **POLDA 3**

Už potřetí se na scéně objevuje Polda. Má najít zmizelého exmanžela a to by neměl být problém. Kdyby ovšem celý případ neměl podivně temné mezinárodní pozadí..

Na rozdíl od předchozích dvou dílů však tentokrát nebude šířit paniku a děs mezi občany a zločinci jako policista. Je konec s hájením veřejného pořádku. Snad se jeho šéf špatně vyspal, snad šlo o mezinárodní spiknutí temných živlů, snad v tom byly skvrny na slunci, kdo ví ? Faktem je, že Polda Pankrác u Policie skončil. Dostal padáka. Nepropadl však trudomyslnosti jako mnozí, co se ocitli na dlažbě, ale udělal to, co by udělal každý, kdo by byl obdařen tak neobyčejným vyšetřovatelským talentem jako on - vrhl se na dráhu soukromého detektiva. Teď bude Polda hájit spravedlnost pro ty, co si zaplatí.

- více než 50 lokací v různých zemích světa
- více než 60 interaktivních postav
- paralaxní vícevrstvý scroling
- grafika v hi-coloru
- vynikající dabing (Luděk Sobota, Petr Nárožný, Jiří Lábus a další.)
- velké množství dialogů
- zajímavý příběh odehrávající se v různých částech světa
- logické problémy
- 4 mezihry – půjdou hrát i jako samostatné hry (strip prší, námořní ponorková bitva, čára, střelecký výcvik) a několik menších hříček
- stylový hudební doprovod a kvalitní ozvučení

Hru Polda 3 očekávejte u všech dobrých prodejců na konci listopadu 2000.

Objednáte-li si hru POLDA 3 u firmy ZIMA SOFTWARE do konce roku 2000 nebude vám započítáno poštovné a balné, které činí 95,- kč a navíc získáváte podložku pod myš a bloček s logem firmy a tímto od nás dostáváte dárky v hodnotě 180,- kč

Bohemia Interactive

V ČR vydává a distribuuje
Bohemia Interactive s.r.o.
Naskové 3,150 00

Praha 5,tel.:02/57 18 95 14
www.bohemiainteractive.cz
info@bohemiainteractive.cz

ZIMA SOFTWARE

OBJEDNÁVKY přijímáme na adrese: ZIMA SOFTWARE, Pod Turnovskou tratí 18, Praha 9, 198 00
záznamník: 02/81869506, mobil: 0602/115116, e-mail: zsprodej@zimanet.cz, www.zima-software.cz.
Expedice her bude zahájena koncem listopadu 2000

Vítejte u invexového speciálu. Díky jeho dietnějšímu vzhledu máme možnost nabídnout Vám, našim čtenářům, nejnovější informace ze světa virtuální zábavy a technologií na veletrhu Invex zcela zdarma! Ostatní mají možnost získat speciál + CD (s hratelným demem NHL 2001) za skvělou cenu 50 Kč v obvyklé distribuční síti. Příště bude mít Excalibur samozřejmě standardních 68 stran, více rubrik (které se nám už nevešly) a další překvapení. Rozhodli jsme se, že se nebudeme účastnit shonu po plných hrách, abychom mohli snížit cenu na neuvěřitelných 75 Kč za časopis + CD. Doufám, že opravdoví hráči naše rozhodnutí ocení, protože ne vždy je příjemné platit 150 korun a výše za hru, kterou vlastně vůbec nechcete. Zajímá-li Vás, co bude příště, pak nalistujte stranu 34 a neptejte se, jak jsme tohle všechno dokázali pořídit za pár korun.

Tomáš Staněk
šéfredaktor

Excalibur CD 80 obsahuje tyto hratelné demoverze her:

NHL 2001 Výborná hokejová simulace, která tento rok aspiruje na ocenění „Nejlepší hokej Milénia".

Egypt 2 Graficky vynikající zpracování dobrodružné hry z dob velkého Egypta.

Gift Velice pěkná skákací adventura, orientovaná spíše pro děti. Zachraňte s malým ďáblíkem svět.

Gunlok Svět budoucnosti čeká jen na vás. 3D akční sci-fi hra s volně nastavitelnou kamerou.

Hellboy Slavná komiksová postava se konečně dočkala počítačového zpracování.

Hitman: Codename 47 Tvrdý život zabijáka přímo na vašich monitorech. To si nemůžete nechat ujít.

In Cold Blood Rychlá auta, krásné ženy a rafinovaní protivníci. A také tajemná mise v bývalém Sovětském Svazu.

Sudden Strike Druhá světová válka je vděčným tématem pro real-timeové strategie. Okuste pravou lítou řež.

The Moon Project Pokračování výborné 3D strategie Earth 2140 a 2150. Obsahuje pouze Lunární Korporaci.

The Trans Aréna Zde nezůstává krev a mrtví bojovníci, ale jen bitevní stroje.

obsah

Preview

4 **Rune.** Exkluzivní hratelná verze v naší redakci!
5 **Combat Flight Simulator 2** + Novinky ze světa počítačové kultury.
na CD **Iron Strategy.** Zoufalý počin z východu.
na CD **Kingdom under Fire.** Dvě hry v jednom nemusí být vždy plus.
na CD **Sheep.** Nejstupidnější umělá inteligence na počítačích.

Recenze

6 **NHL 2001.** Skvělé hra s hratelnou demoverzí na našem CD.
8 **Star Trek: New Worlds.** Vynikající strategie na téma Star Trek.
10 **Baldur's Gate 2: Shadows of Amn.** RPG opět září.
12 **The Sims: Livin' it up.** Velice pěkný datadisk.
14 **Heavy Metal F.A.K.K. 2.** Nástupkyně Lary Croftové.
15 **Midtown Madness 2.** Pokračovaní MM je slabé.
16 **Project Overdrive.** Muž z podsvětí naživo.
17 **Superbike 2001.** Pořádné motorky, pořádné vzrušení.
na CD **Sydney 2000.** Poopravte trochu minulost.
na CD **Tzar.** Nechejte se unést.
na CD **Ztraceny Ostrov.** Česká adventura, co dodat.

Konzole

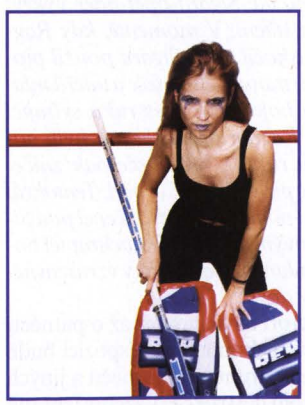
18 Úvod + **Email z PlayStation.**
19 Playstation 2 preview: **Bouncer.**
20 Playstation recenze: **Front Mission 3.**

Technologie

22 **Sony Memory Stick. Sony TRV 320E.**
24 **Hardware test:** CD-RW a DVD-RAM.
26 **Mobily test:** 12 nejlepších mobilních telefonů pro Vás.
na CD **Thumbdrive.**

Téma

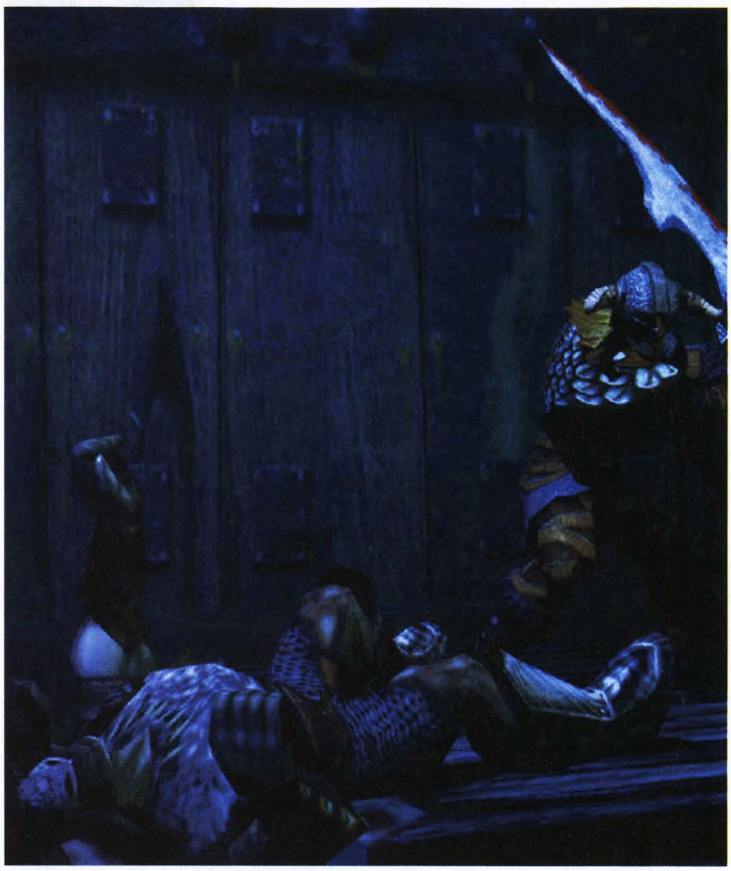
30 **ECTS.**
33 Rozhovor.
34 Co bude příště…



Na obálce: **Katka Staňková.** Foto: **Šimon Záruba.**
Fotomontáž: **atelier Agonie** - Korunní 74, Praha 10.
Poděkování: **Jitka Holá** - sportovní prodejna Bauer, Za elektrárnou 419, Praha 7. **Karel Janouch,** ZS HC Sparta Praha a.s. **C&A,** Václavské nám. 33, Praha 1.

Rune

Zatuchlé dungeony, zkrvavené čepele



„Jeho?“ otázal se Jun nedůvěřivě. „Jmenuje se Ragnar,“ řekl stařec, „a jeho cesta osudem právě začala.“ Oba se nyní znovu podívali na mladého válečníka.

Sípajíce se Ragnar opět postavil na nohy, zvedl svůj meč a odhodil zničený štít. „Sigarde,“ zařval, a jeho obrovitý protivník se na něj otočil z místa, kde mu bylo gratulováno jeho obdivovateli. „Znovu,“ řekl Ragnar a Sigard si vzal zpět meč od jednoho ze svých přátel. Dav shromážděných Vikingů zahalekal na znamení souhlasu. Jun nyní vyšplhal na blízký sud, aby měl lepší výhled.

Rune je nejnovějším projektem autorského týmu Human Head Studious Inc., jenž vznikl spojením některých členů Raven Software a FASA Interactive. Jde o 3D akční hru viděnou z 3rd person pohledu. Děj je zasazen do starověku do dob vikingských kmenů. Celkově hra vypadá zhruba jako mix mezi Hereticem 2, Die by the Sword a Drakanem. Dostáváte se tu do role vikingského válečníka a vaším úkolem je probojovat se přes mnoho lokací, abyste nakonec zničili ďábelského démona Sarka. Při své dlouhé pouti zavítáte například do trpasličích jeskyní, budete se probojovávat horskými průsmyky či sekat hlavy smrdutým zombíkům v temných dungeonech.

Boj začal. Ragnar a Sigard kolem sebe opatrně kroužili. Náhle Ragnar vyrazil kupředu a zuřivě máchl mečem směrem na svého soka. Ten však útok lehce odrazil. Ragnar zaútočil znovu, ale Sigard opět úder vykryl svým štítem. V momentě, kdy Ragnar uskočil zpět, Sigard použil plochou stranu svého meče a udeřil mladého bojovníku přes ruku svírající meč. Ragnar přimáčkl na chvíli bolavou ruku k hrudi, ale pak zničehonic provedl další výpad. Tentokrát se mu podařilo prostrčit čepel pod Sigardovým štítem. Obr zachraptěl bolestí a Jun uslyšel výkřiky vzrušení někde v davu.

Autoři navíc hovoří až o patnácti různých zbraních. K dispozici bude několik druhů seker, mečů a jiných nástrojů destrukce. Všechny zbraně půjde také vrhat, což vám umožní efektivní likvidaci nepřátel na dálku. Nejvíce mě potěšil logický koncept nošení zbraní, kdy každý typ máte pěkně zavěšen na určitém místě a vidíte přesně to, co máte k dispozici.

Zbraně můžete přepravovat jen čtyři, takže už se nekoná žádné další vytahování dvoumetrové sekery z kapsy. Pokud kohokoliv zabijete, jeho zbraň zůstane pěkně ležet na místě, kam dopadla, a vy ji můžete sebrat a používat pro své vlastí účely. Navíc má každá zbraň svojí magickou sílu, a tak i malinká nevinně vyhlížející sekyrka může způsobit opravdový zmatek v nepřátelských řadách. O tom jsem se ostatně sám přesvědčil v zapůjčené alfa verzi, když jsem na haldu goblinů vyvolal lavinu kamení právě onou zmiňovanou sekerkou. Se zbraněmi budete moci provádět taktéž různá komba a k dispozici budou i štíty. Ty mají vždy svojí odolnost a po několika zásazích se vám rozpadnou v ruce. Ale co, od nepřítele si zase vezmete jiný. Pokud vám však ani toto ještě nestačí, je tady další vychytávka nazvaná „Touha po krvi“ (Bloodlust). Ta zapříčiní, že po několika skolených nepřátelích se z vašeho válečníka stane na několik sekund stroj na zabíjení a hravě rozseká vše, co se mu postaví do cesty.

Ragnar se přiblížil se smrští úderů, zatímco si Sigard držel štít pevně přes své zranění. Nakonec se Sigardovi podařilo vrátit jeden z útoků a obrovskou ranou srazil mladíka k zemi.

Sigard zařval zlostí, odhodil štít a vyrazil vpřed. Jun teď sledoval Ragnara, jak dělá co může, aby odrazil všechny Sigardovi zuřivé seky, jenž viditelně odštěpovaly kousky z jeho meče. Ragnar se mrštně převalil na jednu stranu a konečně vyskočil opět na nohy. Oba bojovníci se od sebe znovu vzdálili. Náhle se Ragnar zastavil a odhodil svůj meč. Sigard se vzpřímil a ušklíbl se směrem k davu. „On se vzdává!“ zakřičel. V tu chvíli však Ragnar vykročil vpřed a vrazil svoji mohutnou pěst přímo do Sigardovi čelisti. Obr zavrávoral a pak se svalil spící k zemi.

Hra je postavena na Unreal Tournament enginu a hýbe se opravdu svižně. Grafika vypadá zatím velmi slibně a každý z vašich oponentů se tváří jako živý. Skutečně výtečné je, že krev z vašich nepřátel opravdu zůstává na vašem oblečení i na čepelích zbraní a časem nemizí, jako je tomu v jiných hrách. Pěkně též vypadají světelné efekty, když vaše postavička prolézá temnými tunely s loučí v ruce. Navíc k dispozici by měl být i propracovaný multiplayer, takže hlavy budete moci sekat i svým kamarádům.

Domnívám se, že pokud to všechno dobře dopadne, tak se máme skutečně na co těšit. Rune by měla vyjít už tento podzim.

Shromáždění Vikingové ztichli. Ragnar zvedl svůj meč a otřel krev z čepele o své kožené kalhoty. Otočil se k davu a promluvil: „Já jsem Vikingský válečník. Já se nikdy nevzdám.“ Jun se připojil k davu s výkřiky slávy a všichni pozvedli zbraně na pozdrav.

Jan Filip

První dojem

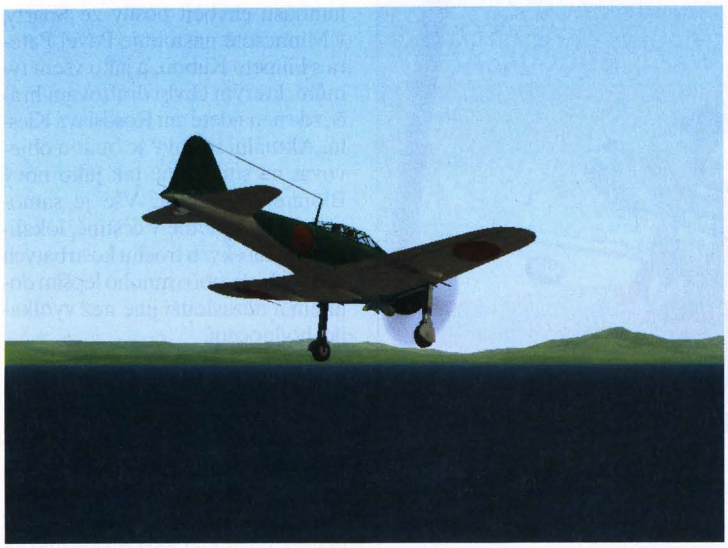
Platforma: Windows 95 / 98. **Žánr:** 3D akce. **Výrobce:** Human Head Studious Inc. **Datum vydání:** Říjen 2000.

grafika ★★★★★
audio ★★★★☆
hratelnost ★★★★☆

Skvělá 3D řežba ve stylu Heretic 2 s množstvím nových prvků.

Combat Flight Simulator 2

A zase něco od Velikého Billa…



Po delší době se konečně objevil letecký simulátor, který zkrátí naše čekání na B-17 Flying Fortrees. A nutno říci, že to bude zkrácení velice milé. CFS2 je snad jako první situován do druhé světové války, a to konkrétně do japonsko – amerického konfliktu. Vy si samozřejmě budete mít možnost vyzkoušet v několika kampaních, které obsahují okolo stovky misí, boj za obě strany. CFS2 je celkově velice podobný svému předchůdci. Grafika je téměř shodná s dílem prvním. Sice v beta-verzi, kterou jsem měl možnost hrát, byly nějaké chybky, ale ve finálním podání by to mělo být vše opraveno. K vytvoření 3D krajiny by měly být použity údaje z amerického geologického úřadu, takže bychom se měli těšit na letecké bitvy nad reálnou krajinou, která vypadá ze vzduchu perfektně. Jen je škoda, že se většina hry odehrává nad džunglí nebo nad Pacifikem. Dalším aspektem, který navozuje tu pravou atmosféru, je skvěle zvládnuté počasí. Se svým strojem se můžete prohánět po modrém nebi bez jediného obláčku nebo můžete na vlastní kůži zažít, co to znamená tropická bouře. Takový let v nulové viditelnosti, jediné co sem tam osvětlí krajinu je blesk nebo exploze o zem se tříštícího letounu, je téměř neuvěřitelný. S podobnou pečlivostí jako grafika je vyvedena i zvuková kulisa (podpora 3D je samozřejmostí). Při letu slyšíte perfektní zvuk motoru, popřípadě svištění vzduchu, které je přerušováno rachocením kulometů a zvuky trhajícího se potahu z křídel, po kterém následuje praskání trupu a po několika vteřinách pádu exploze. Po několika minutách hraní vás CFS2 prostě dostane a vy se od něj nebudete moci odtrhnout. Tyto skvělé grafické a zvukové efekty si budete moci vychutnat na palubě několika strojů. Prvním z nich je legendární Zero Mitsubishi A6M2 a jeho námořní verze A6M5. Dalším strojem v japonském arzenálu je Nakajima N1K2-J George. Za amíky můžete pilotovat F4F-4 Wildcat, F4V-1A Corsair nebo P-38F Lightning. Za Američany si můžete dokonce vybrat, zda budete příslušníky U.S. Air Force nebo U.S. Navy. V druhém případě vás čeká nejedno velice obtížné přistání na mateřské letadlové lodi. Tímto ovšem výčet letadel nekončí. Při své pouti po obloze se setkáte s několika desítkami počítačově pilotovaných letounů. Jako příklad jmenuji B5N5 Kate, TBF Avenger, B-25D Mitchell, B-24D Liberator a spoustu dalších.

Jak jste jistě pochopili, v podobě CFS2 budete mít co dočinění s jedním z nejlepších simulátorů z druhé světové války, takže nezbývá než čekat na listopad, kdy by měla světlo světa spatřit plná verze.

Michal Kratochvíl

První dojem

Platforma: Windows 95/98. **Žánr:** Letecký simulátor. **Datum vydání:** Podzim 2000.

grafika ★★★★★
audio ★★★★☆
hratelnost ★★★★☆

Velice kvalitní simulátor z druhé světové války.

Novinky

WarBirds Free Arena
Přijďte si zalétat tento freeware simulátor z období druhé světové války. Arény jsou pro on-line hraní až 32 hráčů. Tato hra splňuje podmínky i pro náročné virtuální piloty. Informace na http://wb.runway.cz

Oni má zpoždění
Akční hra s prvky bojových umění od Bungie – ONI, má zpoždění a vyjde až v lednu roku 2001. Je sice ve fázi beta testingu, ale asi to ještě není ono.

Project Eden
Nová hra od tvůrců Tomb Raidera. Někoho zamrazí, někdo se těší. Výborný sci-fi příběh by mohl být zárukou dobrého hraní: „Lidé se uchýlili do nebetyčných mrakodrapů. Bohatí nahoře, chudí dole – neexistují výjimky." Nezní to jako výzva?

Commandos 2
Tak do konce roku bychom měli dřímat v pračičkách pokračovaní jedné z nejlépe prodávaných her. Nový engine, nové nápady, lepší grafika. Jen, aby se neobjevila nějaká komplikace a my neměli pod stromečkem zase prázdno.

Nový e-obchod na netu
Nové stránky zabývající se prodejem typu „spotřebitel – spotřebitel" vznikly na adrese www.eebid.cz. Budete zde moci koupit věci, jež byste marně hledali v obchodech. Zatím ale nutno říci, že na eeebidu se to nabídkami dvakrát nehemží – snad časem.

Jeckyll and Hyde
Jde o adventuru, která si jako námět bere horror o panu Jeckyllovi a panu Hydeovi. O této hře vám bohužel nemohu skoro nic říct, protože jí autoři ještě vůbec nepropagují. Nebuďte však smutní, jakmile se něco objeví, určitě to najdete v Excaliburu.

Money Mad
Další titul, o kterém se toho zatím moc neví. Jasné je zatím jen to, že půjde o jakousi variaci na Monopoly nebo něco podobného a že grafika bude ručně kreslená.

Arthur's Knights
Francouzské zpracování Artušovské legendy bych přirovnal k Egyptu. Opět se dočkáme fascinující grafiky a úžasné hudby. Jak moc ovlivní legenda tvůrce a jak značně to ubere na hratelnosti, můžeme nyní jen spekulovat. Po shlédnutí videa propagujícího tuto hru jsem trochu na rozpacích a obávám se Artušovského Diabola. Všude totiž létaly blesky a svištěly meče. Dnes mi naštěstí ještě není dovoleno soudit, takže nezbývá než čekat.

NHL 2001

Konečně nás hokejový Bůh vyslyšel

Co přináší nový díl?

- Hráče, kteří již vypadají skutečně jako živí.
- Realistickou, a přitom překvapivě zábavnou simulaci hokeje.
- Dokonalé fyzikální modely hráčů.
- Možnost návrhu vlastních dresů.
- Vylepšené AI soupeře, herní varianty a taktiky.
- Animace, animace, animace…

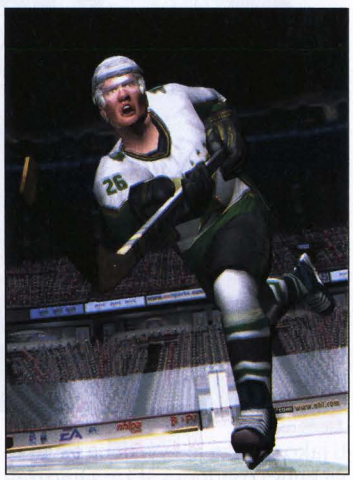
NHL 2001 je hokej, který rozptýlil mnoho pochybností a ještě více kdyby. Nestává se často, že by se tvůrci her poučili z vlastních chyb a příjemně nás tak překvapili.

Psát recenze na vynikající hry je těžké. Hrát je, je samozřejmě potěšením, ovšem při hledání dalších a dalších pochvalných adjektiv ve slovníku již takovou nirvánu neprožívám. Mezi tituly spadající do této kategorie se již osm let řadí i tituly série NHL. Nejraději bych tedy napsal, že NHL 2001 je vynikající, skvělá, nejlepší sportovní hra roku a šel ji hrát…

Letos se mi dostalo privilegia být jedním z vyvolených, kterým firma JRC umožnila zahrát si ranou (nechci říct beta, na to byla příliš „dokončená“) verzi NHL2001. Tento článek není plnokrevnou recenzí, za cca pět hodin hracího času se nelze dozvědět vše, ale ucelený obrázek o hře jsem si udělal. A jako takový vám jej předkládám, případné doplňky naleznete spolu s tipy a triky, srovnáním s předcházejícími díly, multiplayerem a prvními ohlasy, v příštím čísle.

Intro

Intro pro mě bylo prvním překvapením – je animované. Pravda je, že už to chtělo změnu, ovšem mohla být radikálnější – schéma hit, střela, zákrok zůstalo, animace je kvalitní, ale film je film... Vzhled jednotlivých menu, dle mého názoru, je rok od roku horší – sentimentálně vzpomínám na NHL 99, kde měla menu styl a vtip. Nevím, jestli fotografie hráčů tak podrážily, že si je už EA Sports nemohou dovolit použít jako pozadí, či zda jde o záměr, ale menu hru s hokejovou tematikou příliš nepřipomínají. Zorientujete se velice rychle, nabídka (rychlá hra, sezóna atd.) je tradiční, novinky z loňska (možnost vpravit svou fotografii do hry, jména) dosáhly několika kosmetických vylepšení a fungují nyní stoprocentně. Přibyla možnost navrhovat vlastní dresy. Ve vytváření hráčů se objevilo několik nových atributů: tendence k sólování a náchylnost ke zranění. Dočkali jsme se i možnosti nastavit si některé hokejové dovednosti na 100 %. Dlužno podotknout, že se hráči od sebe liší o mnoho více než v letech minulých a nastavení jednotlivých vlastností se na editovaném hráči projeví markantně. Soupisky týmů nejsou (tradičně) příliš aktuální, Columbusu chybějí posily ze Sparty, v Minnesotě nastupuje Pavel Patera s Filipem Kubou, a jako všem týmům, kterým chybí draftovaní hráči, zde nenajdete ani Rostislava Klesla. Aktuální sestavy se budou objevovat na síti, stejně tak jako nový Blomman's Editor. Vše je samozřejmě kompletně v češtině, lokalizace po loňských trochu kostrbatých obratech působí o mnoho lepším dojmem a nezaslouží jiné než vynikající hodnocení.



Hra

V úvodu zápasu nám kamera nabízí pohled do chodby od šaten, kde se hráči řadí před nástupem na led. Osobnosti týmu hecují ostatní, kamera krouží nad rozbruslujícími se hráči a nabízí nám pohled na gólmana. Již z této předehry je jasné, že grafika prodělala, jako ostatně každý rok, mnoho změn k lepšímu. Vizuální stránka hry nemá daleko k dokonalosti. Nejen podoba, ale i mimika hráčů je na takové úrovni, že není problém hvězdy na ledě okamžitě identifikovat. Na střídačku se loni postavil trenér a letos nejenže už vypadá jako člověk, ale věnuje se i své práci a hráčům radí, chválí je či kritizuje. Velký pokrok učinily animace, a to zejména brankářů, ale o tom později, pojďme k tomu nejdůležitějšímu, tedy ke hře. Po nezbytné hymně nás vítá Petr Vichnar; před prvním vhazováním předává slovo osvědčené komentátorské dvojici Clement & Houston (a ti v české verzi zdraví „fanoušky z České republiky“) a jde se na věc. Ovládání je trochu jednodušší, loni nezbytné bruslení pozadu předalo svou

roli dříve přebytečné klávese pro dorážky a ustoupilo do pozadí. Novinkou je falšování střel, užitečné zejména při nájezdech a střelách z bezprostřední blízkosti. Hra je na obtížnost all-star a při realistickém nastavení velmi svižná a tvrdá. K dispozici je i možnost udělat z utkání arkádu, ale tu snad v naší hokejové mocnosti nikdo nevyužije. Konečně, říkám konečně, protože několik let čekání je opravdu víc než dost. Nelze projet celé hřiště, kdy si vzpomenete. Soupeř výborně vykrývá prostor a na malém hřišti na nějaké projíždění můžete předem zapomenout. Hraje se neustále do těla, ale fyzikální modely hráčů jsou o mnoho bližší realitě, než tomu bylo v minulosti. Najede-li Kariya do Prongera, odrazí se jako hopík, obráceně to vypadá, jako kdyby Paula přejel vlak. Podle síly zásahu sestřelení hráči padají na kolena, na záda, zvedají se záhy nebo se probírají až na střídačce, zkrátka jako v reálu. S návyky z NHL 2000 se příliš daleko nedostanete; osvědčené tutovky se už neosvědčují a některé, jako loni mnohokrát zmiňované objetí branky, nefungují vůbec. To však neznamená, že nepadají góly – padá jich dost, ze všech vzdáleností, úhlů a situací, zejména z křižných pasů a střel z první. Bohužel, opět je tu jedna moucha: lehké nahození na branku ze vzdálenosti i několika metrů před modrou čárou končí v 90 % gólem. Doufám, že tuto poměrně velkou chybu autoři odstraní. Obránci však již útočníky nepouští zdaleka tak často do přečíslení, zachytí mnoho přihrávek i střel po zemi. Brankáři se překonávají, ti nejlepší mě občas přiváděli k šílenství, ovšem pokud jste sledovali letošní bitvy o Stanley Cup, víte, že je tomu nejinak i ve skutečnosti. Gólmani jsou jednoznačně ozdobou hry – rozehrávají, po tvrdých střelách se poroučí na zem (není lepšího gólu než bombou do plastronu „posadit" brankáře na hýždě a pak kolem něj lehce dorážkou skórovat) a co víc! Liší se svými styly. Škála animací, kterými muži s maskou disponují, je úžasná. Dominik má konečně (opět konečně) svou typickou masku a předvádí i své nadlidské zákroky a ostatní hvězdy brankářského nebe mu zdatně sekundují. Apropos, hvězdy: jejich úloha v mužstvu je dominantní. Hráči formátu Jágra, Modana, Sundina, Forsberga, Yzermana tým táhnou a pokud jsou zraněny nebo se jim nedaří, projevuje se to jak na výkonu, tak na morálce mužstva. Tu lze v průběhu utkání zvýšit povedeným hitem, akcí či vítěznou rvačkou, naproti tomu klesá, je-li tým pod soustavným tlakem. Díky těmto předem nevypočitatelným aspektům dostávají papírově jasná utkání nový náboj. Podobných vlivů na mužstvo, ale i na předváděnou hru, by mělo být ještě o mnoho více. EA Sports slibovali změnu taktiky soupeře podle hry předváděné vašimi svěřenci, což jsem nezaznamenal; musím však uznat, že pokud změníte strategii vy, je z toho soupeř chvíli rozhozený. Jestli je tomu tak skutečně a nejde jen o můj dojem, pak klobouk dolů.

Názor na demo

Demoverze NHL 2001 znamená obrovský skok dopředu a vylepšení ve většině podstatných parametrů. V minulosti se hráči po ledě pohybovali jako kozy na ledě. Nyní to vypadá, že by se mohl stát nejlepší simulací hokeje na trhu. O úspěchu hry nerozhoduje tolik grafika a technické detaily, ale hlavně hratelnost. V případě hokeje dávám přednost maximální podobnosti se skutečným hokejem. Demo NHL 2001 na mne působí rozporuplně. Na obtížnost „Beginner" (začátečník) a „Rookie" se dají provádět různé technické kejkle včetně kombinací na jeden dotek, přihrávek naslepo, hra tělem je vynikající… ale padá mnoho branek a vždy jsem proti počítačovému protivníkovi vyhrál. Za chvíli mne to týrání soupeře přestává bavit a zkouším obtížnosti „Pro" a „All-Star". Ale co to? Hra je od skutečného hokeje na míli vzdálena, je to jako na střelnici a všechno se odehrává v šílené rychlosti. A rozhodčí je divný. V demoverzi postavení mimo hru a zakázaná uvolnění zcela ignoruje! Rovněž tak nelze zpomalit ten divoký rej jakoby nadopovaných hráčů. V celé verzi hry se však mnohé parametry nastavit dají. Tak jen věřím, že po snížení rychlosti a tím pádem nižšího množství střel týče se bude NHL 2001 daleko více podobat skutečnému hokeji. Pak by mi nic nebránilo alespoň pro sebe prohlásit NHL 2001 nejlepším hokejem na této planetě. Ale zatím je na tom můj oblíbenec NHL Championship 2000 s hratelností lépe. Takže: chcete-li se dozvědět všechno o NHL 2001, nenechte si ujít příští Excalibur, naši hokejoví specialisté ho proklepnou ze všech stran. Jsem šíleně zvědavý, jak NHL 2001 v příštím čísle dopadne!

Martin Ludvík

Můj názor:

grafika ★★★★★
audio ★★★★☆
hratelnost ★★★☆☆

Vyhlášení nejlepšího...

Dodávat, že kvalita zvukové stránky je na špičkové úrovni, snad ani nemá cenu. Jediná legální kopie v ČR prozatím neumožňuje ozkoušet multiplayer a on-line ligu, snad se dočkáme v průběhu několika nadcházejících týdnů. Nezbývá než se těšit na ostrou verzi nejlepšího hokeje, který kdy spatřil neutronová děla našich monitorů.

Na závěr mi dovolte malou modlitbu: bohové, dejte, ať Wayne Gretzky konečně (konečně) vyrazí dveře s manažerem Phoenixu Smithem.

Ronald Krtina

Názor na hru

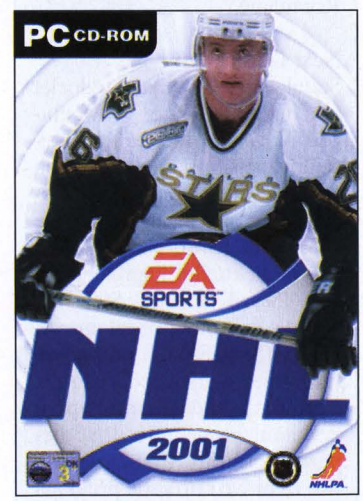
NHL 2001 je zas o něco dál. Intro je perfektní, podpořené rychlou a údernou hudbou. Grafika okouzlující a mimické svaly hráčů vám na chvíli vyrazí dech. Komentář je taky bez chybičky a musí se uznat, že se autorům podařilo skloubit Petra Vichnara s Američany, aniž by hráčům vstávaly vlasy hrůzou. Hratelnost, ale bohužel už asi 5 let zůstává na stejném a žádného většího rozdílu si nevšimnete. Přesto je to ale dobrý rozjezd pro ostatní tituly EA Sports.

Michal Jašpr

Můj názor:

grafika ★★★★★
audio ★★★★★
hratelnost ★★★☆☆

85 procent



NHL 2001

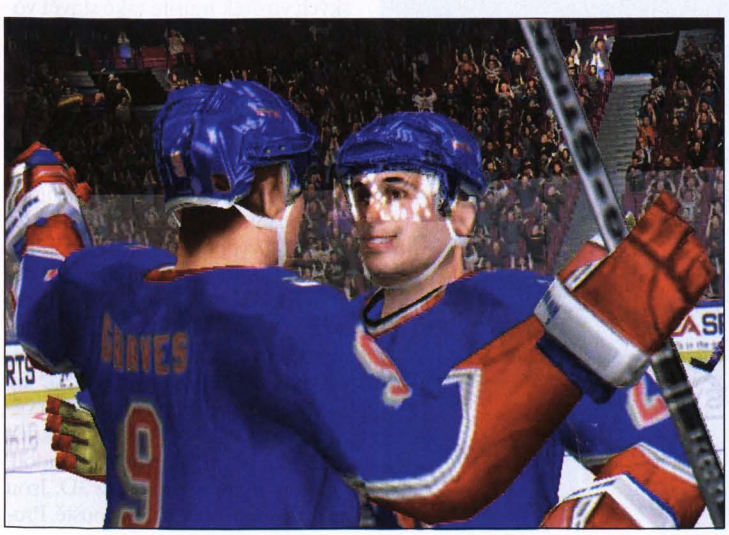
Žánr: Sport – hokej. **Platforma:** Windows 95 / 98. **Vývoj / distribuce:** EA Sports. **Multiplayer:** Ano. **Minimum:** P 300, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Doporučeno:** P-III 500, 128 MB RAM, 42x CD-ROM, 3D akcelerátor 32 MB.

Pro: Realističnost, špičkové zpracování, nejlepší ve svém oboru.
Proti: Celkově vzato - nic.

grafika ★★★★★
audio ★★★★☆
hratelnost ★★★★★

95 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. **NHL 2001**
2. NHL99
3. NHL Championship



Star Trek: New

Něco pro fandy kvalitních strategií a přívržence Enterprise

Poslední dobou se s hrami na motivy Star Treku roztrhnul pytel. Jednou z posledních je i New Worlds. Real-timeová strategie, která silně zatřese s žebříčky prodejnosti.

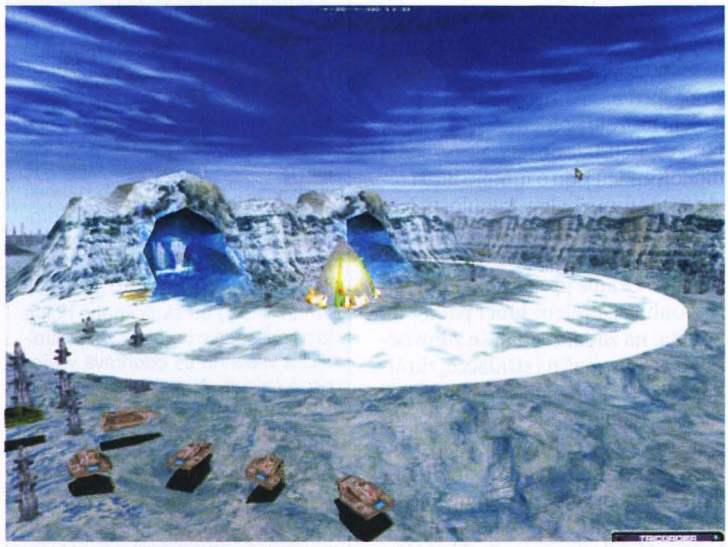
Pod pojmem strategie ze Star Treku by si asi většina z vás, mě nevyjímaje, vybavila megalomanské vesmírné bitvy s U.S.S. Enterprise v čele. Ale vězte, že tomu tak není. NW se odehrává v jedné sluneční soustavě v Alfa kvadrantu. V dané soustavě se totiž objevily planety (pojem objevily znamená objevily po jednom romulanském experimentu s novými zbraněmi) velice bohaté na jisté druhy minerálů, které by rády využívaly všechny rasy v daném kvadrantu. A proto o tyto planety projevily zájem hned tři rasy. Hodná Federace, zlí Klingoni a technicky vyspělí Romulané (tak mě nyní napadá, že tenhle děj odněkud znám: Land of sand, Home of spice…). A aby zápletka nebyla tak jednoduchá, na oněch planetách se objevila neznámá civilizace, která je zpočátku mírumilovná, ale později (druhá až třetí mise) se krutě postaví na odpor všemu, co devastuje krajinu jejich planet. A vám postupem času dochází, že tu půjde o něco víc, než jen o suroviny…

Filmy a seriály ze série Star Trek

Star Trek
Původní záměr byl, aby se dominantní postavou stal hrdinský kapitán James T. Kirk (William Shatner), později se však ukázalo, že seriál je divácky úspěšný zejména díky vulkánskému důstojníkovi Spockovi (Leonard Nimoy). Celkem bylo natočeno 79 epizod a na jejich tvorbě se podílela většina významných spisovatelů sci-fi té doby. Hlavními nepřáteli Spojené federace planet se stali bojechtiví Klingoni a Romulané.

Next Generation
Seriál se natáčel celkem sedm let a za tu dobu se natočilo 177 epizod. Nová generace se stala nejsledovanějším seriálem všech dob a dodnes je na špici světových televizních médií. Nové U.S.S. Enterprise NCC-1701 D velí intelektuální kapitán Jean-Luc Picard (Patrick Stewart). Tento seriál měl přinést znovuzrození Star Treku a po pravdě řečeno se mu to docela vydařilo. I přesto, že si divák musí zprvu zvyknout na některé dříve nepoznané aspekty. Troufám si však říci, že právě tato série přilákala svou větší přístupností nejvíce nynějších fandů Star Treku (a ani já nejsem výjimkou).

Deep Space Nine
V roce 1993 bylo započato vysílání nové série, která se ovšem odehrává na vesmírné stanici Deep Space 9 a podle jejích tvůrců se zde měl objevit větší potenciál moderní techniky než dříve. Doposud bylo natočeno 150 epizod a nové se stále rodí. Celkově je tato série podle mého velmi nepovedená a málo akce je většinou nahrazeno nudnými příběhy ze základny. Pro začínajícího fanouška je série velmi nepřehledná a brzy se začne topit v nepřeberných záplavách mimozemšťanů.



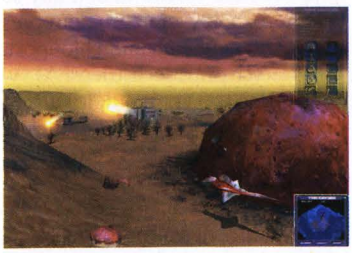
Konečně chytré hráčské rozhraní

Vlastní hra se odehrává na části jedné planety. Na této planetě se potom odehrává několik misí, které na sebe dějově navazují. Začínáte vždy s jednou či dvěma základními budovami a několika jednotkami na jejich obranu. Základem každé kolonie je colony hub, který slouží jako centrum všeho a je jedinou budovou, která se nedá znovu postavit. Budovy se staví nezávisle na colony hubu, tj. můžete je stavět v libovolné vzdálenosti od mateřské kolonie. Podmínkou je ovšem rovná půda, o kterou je celkem nouze, a tak musíte už od začátku plánovat, kam co postavíte. Každá budova zabírá určitý objem a naskládat je do údolí je někdy celkem obtížné. Rozvoj budov (a i jednotek) je vyřešen celkem chytře. Již od první mise máte k dispozici většinu techniky, ale musíte se nejprve dopracovat na daný stupeň vývoje kolonie, abyste je mohli používat. Na vyšší stupně se dostanete postupným dostavováním budov. Téměř ke každé budově se dá dostavět po čase nějaká přístavba s určitou funkcí, která umožní stavět nové budovy, jednotky nebo další přístavby. Uvedu příklad. Máte colony hub. Pro stavbu budov musíte postavit construction yard, dále těžební stanici a vědeckou laboratoř. K té musíte postavit několik oddělení pro speciální zaměření (plasma, shield, atd.). Po druhém upgradování colony hubu a construction yardu můžete postavit security yard a po dalším upgradování construction yardu můžete teprve stavět fotonovou obranu. Tímto upgradováním budov odpadá složitý rozvoj kolonie a desítky zbytečných budov, jak tomu bylo například v Age of Empires 2. Hra se tak stává velice přehlednou a uživatelsky příjemnou.

Trekies se asi zblázní

Co se týče jednotek, je to s nimi stejné jako s budovami. Postavíte křídlo u vědecké laboratoře zabývající se fotonovou technologií a můžete stavět fotonové tanky. V jednoduchosti je genialita. Už od počátku máte na výběr z několika jednotek, které časem přibývají. Mimo vojenských vozítek musíte také stavět vozítka přepravní a stavební, která se starají o rozvoj vaší kolonie. Tato vozítka mají různé stupně a typy útoku, manévrovatelnosti, rychlosti a spousty dalších vlastností, které určují jejich použití. NW je natolik dokonalý, že zde není jako v jiných hrách stoprocentní šance na zásah, ale střelám se dá vyhnout! Proto se mi již několikrát stalo, že mě miniaturní nepřátelský scout (který je velice rychlý) zlikvidoval celou flotilu tanků, které ho nemohly trefit. Proto je nanejvýš důležité kombinovat útočné síly a využívat jejich vlastností. Další věcí, která se dá skvěle využívat a pište si, že jí oponenti využívat budou, je terén. Planety jsou totiž 3D. Jsou na nich údolí, hory, skály, pouště. Pro-

Worlds



stě všechno, co by na nich být mělo. Pokud postavíte jednotku na kopec, dostřelí dál. Pokud ji postavíte do údolí, zmizí z nepřátelských radarů. Navíc ne každá jednotka se dostane všude, malé a lehké jednotky se těžko vydrápou na prudký kopec, který několikatunovým levitačním tankům nedělá žádné problémy. Prostě ráj pro strategické tahy.

Další stránkou hry je průzkum a vývoj nových technologií. V každém colony hubu je několik oficírů, kteří mají na starosti nějakou tu specialitu (manévry, stavbu, jídlo, vědu, lékařství atd.) Ty můžete trénovat a potom jde vývoj rychleji. Navíc každá pasivní jednotka (science mobile lab a ground scout) může scanovat cizí budovy a jednotky a poté můžete informace takto získané vyžít k výzkumu nových technologií. Celkem zajímavý nápad.

Pokud se podíváte na obrázky, které se tu povalují okolo, musíte sami uznat, že grafika je na strategii na velice dobré úrovni. Maximální rozlišení je 1024 x 786. A velice zajímavé je, že v tomto rozlišení se hra netrhala ani na PII 233, 32 RAM a 2 MB grafiky. Jak se tohle autorům povedlo, těžko říct. A to je zde ještě možnost se po 3D prostoru volně pohybovat, libovolně se vzdalovat a přibližovat. Dokonce je zde i možnost se přepnout do first person pohledu a komandovat bitky z pohledu nějaké jednotky. A to celé se pohodlně ovládá pomocí myši, numerické klávesnice a CONTROLu. Zvukové efekty odpovídají grafické stránce. Jediné, čeho jsem zalitoval, že NW nepodporují 3D zvuk, protože potom by to bylo naprosto úžasné. Dalším nedostatkem, na který jsem narazil, je až moc velká jednoduchost. I v nejtěžší obtížnosti jsem neměl žádné problémy (léta praxe se holt nezapřou).

Historie Star Treku

Na toto geniální dílo přišel do té doby neznámý človíček Gene Roddenberry, který se později o celou ságu staral. Roddenberry nakonec přiměl televizní stanici NBC, aby zahájila natáčení. V roce 1964 byl natočen pilotní snímek The Cage (Klec) za 630 000 dolarů, který se stal nejdražší úvodní epizodou té doby. Televizní odborníci však Roddenberryho odmítli s tím, že film je nepodařený, a on musel začít nanovo se snímkem Where No Man Has Gone Before (Kam se dosud nikdo nevydal). Kapitána Christophera Pika zde ztělesnil Jeffrey Hunter. Avšak již zde se objevil starý dobrý Spock, který měl být původně ze scénáře vyškrtnut pro jeho satanistický vzhled!

Když je dobojováno

A na závěr pár rad pro začínající stratégy, které možná využijí i ti zkušenější. Nejprve postavte větší budovy, které zabírají více místa, a to tak, že mezi nimi nebudete nechávat místo. Malé budovy se potom někam vždy vejdou. Jakmile se vám naskytne možnost něco upgradovat nebo zkoumat, udělejte to. Armádu vždy kombinujte z několika druhů jednotek. Pokud je nepřítel v přesile, nezoufejte, ale používejte taktiku vystřel a uhni. Obranu vždy stavte po krajích báze (phasery) a fotonové věže stavte do středu, protože mají velký dostřel a přibližující se jednotky stejně na takovou vzdálenost netrefí. A takhle pokryjí spolehlivě okolí celé báze, protože nepřítel někdy útočí pěkně zákeřně z nechráněné strany. Jakmile máte u báze nějakou tu vyvýšeninu, postavte na ní fotonová děla.

Michal Kratochvíl

Star Ttrek: New Worlds

Žánr: Strategie – válečné real-time sci-fi. **Platforma:** Windows 95 / 98. **Vývoj / distribuce:** Virgin. **Multiplayer:** Ano. **Minimum:** PII 233, 32 RAM, 2 MB grafické paměti. **Doporučeno:** PII 500, 64 RAM, 16 MB grafické paměti.

Pro: Idea, zpracování, 3D terén, příběh, přehledné. **Proti:** Občas moc jednoduché a místy zbytečně zdlouhavé.

grafika ★★★★★
audio ★★★★★
hratelnost ★★★★★

95 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. Homeworld
2. Star Ttrek: New Worlds
3. Age of Empires 2

Svět her
Presto·CS COMPUTER 5x v Praze
Největší výběr her za výborné ceny!
PC CD-ROM PlayStation™

Více než 430 titulů her pro počítače
Ukázka z momentální nabídky - ceny se průběžně mění

A10 Cuba 475,-	EURO 96 258,-	NBA 98 348,-
Alien vs Predator 798,-	EURO 2000 1.370,-	NBA Live 97 298,-
Ark of Time 298,-	Extreme Assault 258,-	NHL 99 398,-
Asmodeus 98,-	F1 2000 1.098,-	NHL 2000 748,-
Atlantis 1 398,-	Fade to Black 298,-	NHL 2001 tel.
Atlantis 2 698,-	Falcon 4.0 878,-	NOX 998,-
Baldur's Gate 898,-	FIFA 97 198,-	Nuke It 198,-
Battlezone 2 798,-	FIFA 98 258,-	Oddworld Exodus 398,-
Beasts & Bumpkins 398,-	FIFA Soccer 298,-	Osadníci 238,-
Boovie 198,-	Fleet Command 498,-	Outpost II 348,-
Broken Sword 1 398,-	Flying Corps 298,-	Panzer Gener. 3D 498,-
Burn Cycle 298,-	FX Fighter 238,-	Planesc. Torment 898,-
Caesar 3 478,-	Gabriel Knight 3 448,-	Polda 298,-
Caesars Palace 598,-	GTA 1 398,-	Polda 2 398,-
Carmagedon 2 378,-	GTA 2 598,-	Pro Pilot 248,-
Cave Wars 298,-	Gunship 2000 238,-	Quake 3 Arena 998,-
Clash 238,-	Hazard 448,-	Rally 2000 Champ. 498,-
Colony 28 98,-	Heroes II 298,-	Rayman 2 598,-
Colony Wars 198,-	Horké léto 1 298,-	Recoil 258,-
Conquest Earth 298,-	Horké léto 2 568,-	Red Baron 2 475,-
Cyber Gladiators 298,-	Hypercore 448,-	Redline Racer 398,-
Cyber Storm 198,-	Chaos Island 398,-	Requiem 398,-
Daikatana 1.458,-	Inferno 238,-	Revenant 498,-
Dark Colony 258,-	Iron & Blood 348,-	Riskuj 378,-
Dark Geign 248,-	Ishar Trilogy 258,-	Shogun 1.398,-
Dark Stone 448,-	Jagged Alliance 2 548,-	SimCity 2000 468,-
Dawn Patrol 198,-	Katapult 198,-	SimCity 3000 998,-
Deadlock II 298,-	KKND 298,-	Spellcross 149,-
Deathrap Dungeon 298,-	Knights Chasse 298,-	Spirit of Speed 475,-
Deus 198,-	Konung 898,-	Star Wars Racer 978,-
Diablo 1 468,-	Krazy Ivan 198,-	Superbike 198,-
Diablo 2 1.098,-	Lost Eden 238,-	System Shock 398,-
Dig It! 298,-	M1 Tank Platoon 268,-	SWAT 3 998,-
Dračí historie 198,-	Madden 97 238,-	TFX 248,-
Dragon Dice 198,-	Magic & Mayhem 198,-	Theocracy 498,-
Drakan 698,-	Magic Carpet Plus 238,-	Tomb Raider 3 498,-
Dream Web 248,-	M.A.X. 298,-	Tunnel B1 238,-
Dreamland 198,-	MDK 2 1.458,-	USNF 238,-
Driver 998,-	Midtown Maddness 988,-	Urban Chaos 298,-
Dune 2000 468,-	Monster Trucks 358,-	Vampire 1.538,-
Dungeon Keeper 288,-	Mortal Coil 198,-	Wargames 398,-
Edna 198,-	Mortyr 798,-	Warlords Battle Cry 1.370,-
Enemy Engaged 998,-	Mutarium 198,-	Worms 298,-
Eradicator 238,-	Nascar 3 898,-	Zloděj 198,-

kupón pro časopis zdarma
Při koupi hry: časopis ScreenFun zdarma
nebo PlayStation Magazín za 99 Kč.

Zasíláme také na dobírku
Poštovné při objednávce nad 600 Kč neúčtujeme!
02 / 24 23 25 95
02 / 231 35 57
Na veškeré zboží poskytujeme záruku.

Design © Excalibur, 2000

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER
Hry na PC CD-ROM a Playstation:
- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot) také PC hardware
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta)

Hry pouze na Playstation:
- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

Baldur's Gate II:

Kvalitní RPG je zpět v plné síle

Opravdu už se zdálo, že klasické RPG zmizelo z naší herní scény a bylo nahrazeno záplatou různých akčních variant typu Diablo. To jediné, co jste namáhali, byly vaše ruce při klikání na tlačítko myši, kdežto mozek měl dlouhou dovolenou. Naštěstí BGII všechno zachránil a vlil novou naději příznivcům her AD&D, Wizardry, Isharu, Ultimy a mnoho jiných.

První dojem

Hra volně navazuje na první díl, hlavně stylem ovládání a vzhledem. Ten je samozřejmě vylepšen. Oproti prvnímu dílu je zlepšené i střídání denních dob, ve kterém oceníte zejména změnu světelných efektů, jako jsou stíny a jejich rozhraní se světlem (musíte to však povolit v options). Hra běží v 640 x 480 a v 800 x 600. Vyšší rozlišení, ale neznamená nutně lepší vzhled a naopak. Občas se mi zdálo, že v 800 x 600 některé textury trochu splynou dohromady nebo malinko zesklovatí. Též mi chyběla rotace kamery, ale člověk nemůže mít všechno... Hra podporuje i 3D akceleraci, a tak je karta s více MB videopaměti rozhodně vhodnější. Celkově je však grafický dojem velice dobrý a rozhodně to bude první věc, která vás na hře upoutá.

Jak si vybrat charakter?

Tvorba charakteru je klasická, objevila se však některá vylepšení. Samozřejmě si musíte vybrat pohlaví, rasu a přesvědčení. Při volbě povolání však máte mnoho možností. Základních povolání je asi jedenáct, ale skoro každé má specializaci, která má jisté výhody a nevýhody. Například bojovník může být Berserk, který se specializuje na válečnou zuřivost, nebo wizard slayer, který má rád vraždění kouzelníků. Volba rasy a povolání je důležitá, protože ovlivňuje vlastnosti postavy a její schopnost používat věci. Kouzelník při své práci nemůže používat brnění, druid zase nemá rád kovové věci atd. Další důležitá možnost jsou takzvané multiclass charaktery. Je to vlastně kombinace dvou nebo tří povolání, takže se rozšiřuje pole působnosti charakteru, ale zároveň se uplatňuje i omezení (např. fighter-mage nemůže kouzlit s brněním atd.). Proto si každý musí velice dobře rozmyslet, jestli se k tomu jeho charakter hodí. Další omezení je, že multiclassing platí jen na rasu člověk a po jeho provedení se rozvoj původního povolání zastaví a rozvíjí se jen to druhé. Další variabilitu přináší i volba vaší oblíbené zbraně a stylu boje. Každé povolání má několik skill pointů, které může přiřadit k některým druhům zbraní nebo způsobu boje a dosáhnout tak bonusů k útoku a obraně. Výběr charakteru je navíc obohacen velkou škálou obrázků různých povolání a možností importovat si vlastní fotku na svého hrdinu.

Souboje

Vyvážené složení družiny je velice důležité, rozhodně neuspějete, když si s sebou vezmete jen tlupu válečníků. Spolupráce mezi povoláními je klíčový moment ve hře. Každá družina potřebuje zloděje na nalézání pastí a odemykání truhel, kouzelníka na útočná kouzla, paladina nebo klerika na léčení a nějaký ten lučištník také není k zahození. Velice důležitá je volba vůdce party. Ten musí být charismatická osobnost (ovlivňuje to např. i ceny v obchodech), aby si udržel autoritu. Stejně tak by se mělo přibližně shodovat přesvědčení, jinak se vám parta rozpadne. Velice důležitý je výběr AI neboli umělé inteligence vašich postav. Ve hře jsou předdefinovány některé módy a pokud máte zájem, můžete si další vytvořit sami v přiloženém editoru. AI vám usnadní manipulaci se šesti postavami, ale musíte je neustále trochu hlídat, aby se vám nerozběhly za nepřítelem přes pasti nebo neudělali jinou hloupost. V některých případech je lepší AI vypnout (tlačítko vpravo dole) a řídit boj sám. V Options si také můžete nastavit, že vaše boje se z realtimu přesunou do turn-based modu, který je sice přehlednější a lépe ovladatelný, ale nesmírně pomalý. Já osobně dávám přednost pause (mezerník), při které můžete charakterům změnit cíle nebo zadat seslání kouzel. Souboje jsou vedeny klasicky, útok a obrana závisí na pomyslných hodech šestistěnnou kostkou (ty lze také zobrazit) a samozřejmě na vlastnostech a vybavení hrdinů. Svou roli hrají také formace, které vaše družina zvolí. K dispozici jich je poměrně dost a určitě si mezi nimi vyberete. Každou bitku musíte vést strategicky a musíte rozvážit, jaký použijete postup, jelikož souboje nejsou stále podle jednoho vzoru a každá maličkost vás může přenést do říše věčného spánku.

Neuvěřitelná propracovanost

Prostředí hry je poměrně rozmanité, například podzemní chodby (ve kterých se občas objeví nějaké kabely a odpadní roury pamatující 20. století), ale zatím jsem největší část příběhu strávil ve městě, které je rozděleno na jednotlivé čtvrti. Při honu za penězi zde narazíte na mnoho krčem, obchodů se zbraněmi, či chrámy jednotlivých bohů (v těch si za menší sponzoring zajišťujete jejich přízeň). V neposlední řadě potkáte také dotěrné stráže, které po vás vyběhnou, jen co něco seberete ze stolu nebo někoho omylem zabijete. Obzvláště mě naštvala družina jed-

Shadows of Amn

Příběh

Linie příběhu navazuje na předchozí díl, takže vlastně pokračujete dál ve vašem dobrodružství. Zápletka je trochu jednoduchá, ale co se dá ještě vymyslet nového? Jistě víte, že jste takzvané dítě chaosu, z dob kdy si bohové užívali na zemi a plodili při tom děti, a tak vznikali noví hrdinové a dobrodruzi. Jste jedno z dětí boha války a vyrůstal jste v jedné opevněné knihovně, dokud jeden ze „sourozenců" nezabil vašeho vychovatele, za což jste ho potom samozřejmě zabil a po vykonané pomstě jste hledal další „sourozence", přičemž jste se dostal do rukou sympatického padoucha Irenicuse, který si zkouší své anatomické znalosti na živých lidech. Díky cechové válce a vtrhnutí tlupy vrahů do prostoru padouchovy pracovny se vám podaří spolu s Imoen a dalšími členy party utéct a vaším prvním úkolem je dostat se z Irenicusova dungeonu ven.

noho trpaslíka, který mě nejen, že urážel, ale ještě měl na truhle zkameňovací past (chtěl jsem se jen podívat, co tam má…). Když jsem mu chtěl dát za vyučenou (aby věděl, že tohle, se přece opravdu nedělá) zavolal si na mě tak hnusně dobrého mága, že z mojí družiny zbyl jen popel. Jednotlivé čtvrti se od sebe liší hlavně kvalitou obyvatelstva. Jsou zde chudinské čtvrtě, kde na vás číhají loupežnické bandy (hlavně v noci) a žebráci (ve dne, skoro si říkám, že to jsou to ti samí lidé). Vyskytují se zde i obchodní čtvrtě střední vrstvy a sem tam nějaká ta luxusní čtvrť vládnoucí třídy (rozhodně se zde nepokoušejte obohatit, tamní stráž není jako naše policie a slogany typu „stop globalizaci" nebo „vyvlastníme kapitál" s nimi nepohnou ani o píď). Kvalita čtvrtí se projevuje nejen v jejich vzhledu, ale i v mluvě obyvatel. Budete až překvapeni (pokud umíte anglicky), jak se změní styl řeči a její kvalita. Když už jsme u té řeči. Celou hrou vás bude provázet konverzace s cizími postavami, které vás budou chválit nebo urážet, přičemž váš život a děj příběhu bude záviset na správné nebo špatné odpovědi. Mně osobně začíná neustálé mluvení trochu lézt na nervy, ale je nutné k usměrnění variabilního příběhu a dává vám samozřejmě důležité informace, bez kterých byste jenom bezcílně bloumali po městě. Ve hře máte také k dispozici stovky stran textu, od biografie vašich postav přes historii různých částí země a hrdinů až k deníku vaší výpravy, do kterého se zapisují důležité události a questy. Autoři obohatili příběh o linii snů, které se vám zdají ve formě animací. Sny doprovázejí příběh, a tak se v nich objevují postavy, které potkáte, a hlavní postavou je náš starý známý padouch, který filozofuje o lidské existenci a svůj výklad doprovází hromadnou vraždou nevinných stvoření.

Trochu zklamala zvuková kulisa, která je většinou nevýrazná, někdy není vůbec a někdy naopak najednou člověka vyruší ze soustředění. Jediný klad lze vidět v tom, že věrně doprovází prostředí, ve kterém se pohybujete, což znamená, že v podzemí neslyšíte nic a naopak ve městě řve jeden přes druhého, jako by se zrovna konal výroční trh.

Někdy poněkud zdlouhavé loadování je trochu zpříjemněno zobrazováním nápovědy, jako: často používejte Q jako quik save, že kouzla, která sešlete, nerozlišují monstra a členy party, že resistance platí i na ozdravovací a obranná kouzla nebo že mrtvoly se rozloží za půl dne a věci vám ze země do tří dnů někdo ukradne. Začátek hry je poměrně jednoduchý, děj má přesnou linii, musíte přimět golema, aby vám otevřel dveře, k čemuž vám poslouží aktivační kámen, který najdete u jednoho tvora ve sklenici, potíže nastávají, když se dostanete do města, kde už můžete dělat více věcí a váš jediný úkol je sehnat peníze. Po celou dobu vašeho putování vřele doporučuji zapínat nalézání pastí, protože později se může stát, že vás past sejme na jediný pokus, a tak vám nezbude než sáhnout k poslednímu savu.

Finální verdikt

BGII rozhodně neudělal ostudu svému prvnímu dílu a zaručeně vás vtáhne do atmosféry. Pro ty, kdo nehráli BGI, se možná bude zdát ovládání trochu složitější, ale po několika dnech vás budou od počítače odhánět koštětem. Rozhodně nečekejte na žádné jiné RPG, něco lepšího se určitě jen tak neobjeví. Nezbývá než roztočit mechaniky a pustit se do toho, určitě vás nezarazí obvyklý rozměr pět CD, a tak mnoho zdaru v křížovém tažení za pravdu a lásku, která musí zvítězit nad lží a nenávistí alespoň v BGII...

Robert Polák

AD&D

AD&D znamená Advanced Dungeons and Dragons, herní systém či stolní hra (jak chcete), díky kterému se můžeme setkávat v České Republice s populární hrou - Dračím doupětem. Jinak se jí i může říkat hra na hrdiny. Zní vám to trochu směšně? Nevidím důvod proč. Mnoho lidí žije život, který se jim zdá fádní a nudný. Pohádkové říše plné čarodějů, kouzel, krásných princezen a zlých příšer, přitahují nejenom děti. Ruku na srdce. Nechtěli byste na chvíli být silným válečníkem, kterému padají panny k nohám jako čerstvě podťatá tráva. Nebo snad moudrým Druidem, který umí hovořit se zvířaty? Každý, kdo má trochu fantazie a rád si hraje, zde může naleznout krásný svět, jenž nezná hranic. Svět, který stojí za to zachránit. A o to tu samozřejmě jde. Věčný konflikt dobra a zla. Vy si můžete zvolit. Zda být padouch nebo ne! To je hodně lákavé. Proč na chvíli neopustit ten nudný koncept dobra a nebýt zlým? Jen chvíli. Pak se zase, jako mávnutím kouzelného proutku, stanete ochráncem slabších a nemohoucích. Ale kdo jednou podlehne pokušení, už poznal a nikdy nebude jako předtím a to platí jak v životě, tak ve hře…

Baldur's Gate II

Žánr: Dobrodružná - RPG. **Platforma:** Windows 95 / 98. **Vývoj / distribuce:** Bioware / Interplay. **Multiplayer:** Ano. **Minimum:** P 166, 16 MB, HDD 400 MB, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 350, 64 MB RAM, 1 GB HDD.

Pro: AD&D, skvělý příběh, vynikající hratelnost, výborná grafika.
Proti: Někdy nepřehlednost soubojů, zdlouhavé řečnění.

grafika ★★★★★
audio ★★★☆☆
hratelnost ★★★★★
95 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. Baldur's Gate I
2. Baldur's Gate II
3. Planescape Torment

The Sims: Livin'

Chcete být počítačový hacker, iluzionista či majitel džina v láhvi?

Rady pro úplné začátečníky

1. Simové sami o sobě nějakou tu inteligenci mají a jsou víceméně schopni fungovat i bez vaší pomoci, přesto však doporučuji chopit se žezla a dirigovat je opravdu ve všem. Jedině tak dosáhnete těch nejlepších výsledků. Pro tyto účely je nejlepší používat pauzu (klávesa P). Vždy jim dopředu naordinujte potřebné úkony a pak opět hru odpauzujte.

2. V počátcích je nejlepší žít z úspor či z domácí výroby (obrazy, trpaslíci). V tomto období se pořádně vytrénujte a najděte co nejvíc přátel. Teprve až budete dobře připraveni, tak si najděte normální povolání.

3. Pokud potřebujete více přátel a na mapě už není nikdo další, uložte si hru a vytvořte novou (pokud možno početnou) rodinu. Tu pak vražte do mapy a postavte jim jednoduchý dům. Bohatě stačí, když budou mít telefon. Pak to znovu uložte a vraťte se k vaší původní rodině.

4. Jednou za čas vynechte práci a vylepšete upadající přátelské vztahy či zregenerujte utahané svěřence. Nikdy to však nedělejte dvakrát za sebou nebo dostanete padáka.

5. Přestože vám to může připadat jako zbytečně drahý luxus, používání servisních služeb je výtečná věc. Co nejdříve si telefonem objednejte služku a zahradníka. Pokud se vám něco rozbije či se vám podezřele často objevuje potopa v koupelně, zavolejte opraváře. Takto ušetříte skutečně dost času.

6. Pořiďte si alarm, jinak k vám bude zloděj chodit jak do samoobsluhy. Umístěte ho tak , aby zloděje zaregistroval co nejdříve. To znamená třeba i zvenčí. Pokud zloděje dopadnete ještě předtím, než něco sebere, dostanete odměnu a ani nemusíte nic znovu kupovat.

7. Uspořádejte si byt tak, aby simové museli co nejméně cestovat. Tak například první ranní cesta povede k lednici a sporáku, pak ke stolu a následně do koupelny. Zařiďte se podle toho a ušetříte mnoho cenného času.

8. Jestliže nemáte početnou rodinu, můžete se někoho pokusit přemluvit, aby se k vám nastěhoval. Budete sice mít víc starostí, ale také víc pracovníků a tudíž i peněz. Jak se říká – v jednotě je síla.

9. Zvedejte telefony. Velmi často totiž volá bohatý strýček, že už nemá kam dávat peníze a nebo také můžete leccos vyhrát, aniž si pamatujete, že jste kdy něco vsadili.

10. Nepořizujte si dítě, ledaže už opravdu nevíte co s časem.

To, co se dalo očekávat již při našem prvním setkání s touto vynikající hrou, se stává skutečností. Ano, správně. Téměř po půl roce od vydání The Sims k nám přichází datadisk! Simulace reálného života je opět zde.

Až do krajnosti

Poté, co Livin' it up nainstalujete k původní hře a spustíte, budete moci zhlédnout stejnou animaci, jako vždy předtím. Následně se dostanete do hlavního menu čili do mapy sousedství, to se zdá na první pohled nezměněné. Ale není tomu tak. K malé, avšak poměrně důležité změně tu přecejenom došlo. V levém horní rohu se nyní vyskytuje číslice označující sousedství. Tentokrát si totiž můžete vybrat z několika map, a tak v podstatě hrát vícero her (tedy jakoby savů) najednou. Jestli jste již předtím hráli The Sims, tak víte, co mám na mysli. Bohužel všechny mapy jsou, co se týče krajiny, totožné a jen první dvě obsahují předem vybudované obydlí. V hlavním menu se rovněž vyskytuje i velmi důležitá ikonka pro importování rodiny z původní hry, takže můžete nerušeně pokračovat v budování vašeho starého impéria.

Jakmile si vyberete rodinu, zakoupíte pozemek a pustíte se do stavby domu, tak začnete registrovat další změny. Jde tedy především o daleko větší výběr stavebních materiálů. Na první pohled vás nejspíše upoutají různé středověké stavební prvky. Je zde k dispozici několikero majestátně vzhlížejících dubových dveří, kamenné podlahy a zdi, ty jsou ještě navíc prokládány dřevem, a to v mnoha různých vzorech. Pak jsou tu na výběr mohutná sloupoví a rovněž si svůj palác můžete obklíčit kamennou zídkou s železnou mříží na vrchu. Za zmínku stojí i některá okna, která jsou jak vystřižená z gotické katedrály. Jestli tedy chcete, můžete tu klidně realizovat rčení Můj dům, můj hrad. Avšak má to jeden háček. Budete k tomu totiž potřebovat pořádnou hromadu peněz, vždyť už jen plot, o kterém jsem se před chvílí zmínil, stojí 250 peněz na jeden čtvereček. A peníze se budou hodit i na jiné věci než jenom na stavbu. Ano, přesně tak, mluvím o vybavení domu.

Kouzelný džin plní vaše přání

Toho nám tu přibylo opravdu požehnaně. Autoři se především soustředili na dekorativní doplňky, kterých je tu pořádná halda a většinou se nesou ve stejném duchu jako stavební prvky. Na skladě jsou například středověká brnění, erby podložené zkříženými meči, lovecké trofeje či starobylá umělecká díla. Pokud vás však tento způsob výzdoby neláká, je tu i plno dalších a novodobějších možností. Můžete si třeba do obýváku postavit hlavu v lahvi či nějakou jinou opičárnu, nazývanou některými lidmi moderní umění.

Naštěstí se neobjevily jenom nové dekorativní prvky, ale také výrobky funkční. Tím mám tedy na mysli věci, které mají i jiné učely, než jen tak stát a vylepšovat vzhled místnosti. Je tu pár nových typů domácích spotřebičů, které však plní pořád tu samou funkci, ačkoli tentokrát třeba s větší efektivitou. Tato skupina celkem nestojí za zmínku. Kromě nich ale narazíte i na zcela nové vybavení. Ačkoli ty zajímavější z těchto věcí máte možnost spatřit na stránkách této recenze, promluvím tu ještě o pár dalších, jež za to stojí. Tak například již za 375 peněz pořídíte mosaznou lahev s plně funkčním džinem. Po několika otře-

it up

ních džin z lahve skutečně vyskočí a naslibuje vám hory doly. Bohužel z toho stísněného prostoru uvnitř asi trochu zblbnul, a tak většinu svých kouzel vždycky zpacká. Relativně levně taktéž můžete zakoupit křišťálovou kouli. S vidinou velkých finančních zisků za pomocí magie jsem do koule zíral do aleluja, ale nikdy se mi nic vykoukat nepodařilo. Dál je tady pak křeček v akvárku a rybičky v krabici. Nebo vlastně obráceně. No prostě je toho docela hodně, ale jak jsem již zmínil dříve, nic není zadarmo. A proto musíte se svými postavičkami pěkně chodit do zaměstnání či vyhledat jinou alternativu zisku peněz.

S trpaslíky až na konec světa

Spektrum zaměstnání se nám mírně rozšířilo, a tak budete moci pracovat například i v oboru paranormálních jevů či provozovat jiné extrémní zaměstnání. Pokud nemáte mnoho přátel, tak bych tu pro vás měl jeden tip. Začněte pracovat s výpočetní technikou. Docela to vynáší a přátelé nejsou téměř vůbec potřeba na to, abyste se dostali na vrchol. Dál tady existují i jiné cesty získávání financí. Za prvé je to domácí výroba. Již v původní hře jsme se setkali se stojanem na malování obrazů. Nejenže se takto dá zlepšit kreativita, ale navíc můžete i dokončený obraz prodat. S maximální kreativitou za něj obdržíte již slušných 166 penízků. Práce je to však značně zdlouhavá. Namalovat jeden obraz trvá cca 4 hodiny. Nyní se však naskýtá jiná možost snadného zisku. Autoři totiž přišli s pracovním stolem. Na něm můžete vyrábět zahradní trpaslíky a zároveň ještě zvyšovat zručnost. Obchod je to velmi výhodný, poněvadž výroba jednoho trpaslíka trvá okolo 30 minut a při maximální zručnosti za něj obdržíte přesně 100 babek. Já sám jsem ze začátku žil výhradně z výroby trpaslíků. Dokonce jsem plánoval založit dětskou továrnu na výrobu trpaslíků... Od toho jsem však posléze upustil a začal jsem pracovat jako profesionální hacker. Třetí možností výdělku je obchod se starožitnostmi. U většiny věcí sice jejich cena po zakoupení klesá, ale není tomu tak u některých uměleckých děl. Zde se totiž, stejně jako ve skutečnosti, jejich hodnota zvyšuje. Musím přiznat, že jsem na tuto skutečnost přišel teprve nedávno a nemám s tím ještě moc zkušeností. Nicméně můžete to zkusit.

Závěrem

Celkově působí datadisk Livin' it up docela dobrým dojmem, zvláště když zvážíme, že je to jenom datadisk. A ty bývají málokdy dokonalé. Rozhodně pokud patříte mezi fanoušky této hry, neprohloupíte, když si ho seženete.

Jan Filip

The Sims: Livin' it up

Žánr: Strategie - simulace života. **Platforma:** Windows 95 / 98. **Vývoj / distribuce:** Maxis / Electronic Arts. **Multiplayer:** Ne. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 4x CD ROM. **Doporučeno:** P 300, 64 MB RAM, 4x CD ROM.

Pro: Spousta nových předmětů, několik map. **Proti:** Žádná radikální změna, stereotyp.

grafika ★★★★☆
audio ★★★☆☆
hratelnost ★★★★☆

75 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. The Sims

Výběr z nového vybavení

Domácí robot cena: 15000
Už máte dost toho věčného uklízení, umývání nádobí, zalévaní kytek a podobně?! Potom si pořiďte tento výdobytek nejmodernější techniky, jenž vše zařídí za vás.

Elektrická kytara cena: 580
Doprovázená reproduktory a výkonným zesilovačem, vám tato věcička nejen umožní vylepšit kreativitu, ale také pobavit přátele.
Zábava: 2, + Kreativita

Luxusní klavír cena: 5399
Poněkud dražší obdoba elektrické kytary. Na rozdíl od ní však značně vylepší celkový vzhled místnosti.
Zábava: 4, Pokoj: 6, + Kreativita

Dalekohled cena: 2100
Náš sim s ním zažije mnoho srandy a navíc významně rozšíří své obzory, poněvadž dalekohled velmi účinně zvyšuje logiku.
Zábava: 4, + Logika

Pracovní stůl cena: 720
Je to skvělá investice, která se vám zaručeně rychle vrátí. Stůl umožňuje neskutečně rychlou výrobu sádrových trpaslíků (viz recenze).
+ Zručnost (Mechanical)

Domácí laboratoř cena: 980
Pokud je váš sim dostatečně inteligentní, tak si zde může vyrábět lektvary na horší časy. Například nápoj síly, jenž znovu dodá ztracenou energii.
+ Logic

Vibrační postel cena: 4500
Tato postel sice nepatří k absolutní špičce co týče odpočinku, ale tato skutečnost je dostatečně kompenzována jinými přednostmi. Vyzkoušejte to sami.
Komfort: 10, Energie: 8

Brnění cena: 15000
Bezesporu nejkvalitnější ozdobný prvek vůbec. Aby taky ne, za ty prachy. Potom co si ho pořídíte, nemusíte mít již žádný strach o spokojenost vašich svěřenců s daným pokojem.
Pokoj: 10

Ohňostroj cena: 90
Je to laciná věcička, s kterou můžete zažít hodně srandy a to obzvláště k večeru za přítomnosti přátel. Avšak použití v uzavřených prostorech se může stát osudným.
Zábava: 2

Superlednička cena: 2750
Jo nejmodernější co se dá na dnešním trhu sehnat. No prostě mrazí a mrazí a mrazí. Myslím, že není co dodat.
Hlad: 9

Domácí kasino cena: 1750
Proč jezdit do Las Vegas, když můžete všechno herní vzrušení prožít u sebe doma. Zkombinujte toto zařízení s automatem na pinball a zařiďte si vlastní hernu.
Zábava: 2

Perský koberec cena: 8200
Oproti původní hře se nám tu nabízí i možnost pokrýt holé a studené podlahy měkými koberci. Perský koberec zde představuje nejdražší, ale také nejkvalitnější řešení.
Pokoj: 7

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Další obdoba Tomb Raidera?

3D akční hra, která má šanci ohrozit, do té doby jedinečný post Lary Croft. Ta už je teď na onom světě (možná ne nadlouho) a tak logicky statisíce fanoušků hledají nový symbol.

Mnoho let uplynulo od chvíle, kdy Julie alias F.A.K.K.2 na krvavém bitevním poli Svaté země porazila Lorda Tylora, jenž by se jinak stal bohem. Během dlouhé cesty ze Svaté země do galaxie Twin Suns shromáždila ty, kteří neměli ve vesmíru žádný domov, a přivedla je zpět na svoji domovskou planetu Eden.

Mezitím kdesi v těch nejhustších mlhovinách pluje vesmírem tajemná loď velikosti slunce. Bez slitování ničí světy, jenž jí přijdou do cesty. Již po dvě tisíciletí má jediný cíl – Na_Ch Thra_Tull, „místo měkkých strojů", nyní již také známé jako Eden.

Unikátnost F.A.K.K. 2

Jeden z největších rozdílů oproti ostatním hrám tohoto typu spočívá především ve zbraňovém arzenálu hlavní hrdinky. Zbraně jsou tu rozděleny celkem do pěti skupin. V první skupině najdete zbraně sečné a zubaté, tím máme tedy na mysli meče a pily. V další jsou pak ukryty praky a štíty. Třetí kategorie představuje malé střelné zbraně. Skupina čtvrtá

se skládá z výbušnin. V páté skupině naleznete zbraně těžké, to znamená kulomety, bazuky apod. Zbraní je celkem dvaadvacet.

Tak jako každý pořádný člověk má i Julia (kromě jiného) dvě ruce, a proto se autoři nejspíše rozhodli, že dají všem hráčům možnost používat dvě různé zbraně najednou. Ano, čtete dobře! V Heavy Metalu můžete své zbraně různě kombinovat, a takto si vytvořit sestavu, jež vám bude nejvíce vyhovovat. Do jedné ruky tedy třeba uchopíte UZI a do druhé těžký meč, jímž snadno dorazíte ty, co se dostanou nepříjemně blízko. Můžete taktéž zvolit kombinaci meče a štítu, čímž si zajistíte poměrně solidní ochranu. Pokud se rozhodnete pro jednu ze zbraní patřících do těžké kategorie, pak sice budete moci používat jen tuto jedinou zbraň, ale pro změnu budete mít k dispozici dva módy střelby.

Kruté souboje

Meče jsou ve FAKK2 vynikající zbraní pro boj zblízka, kterého si tu užijete až až, ale navíc jsou leckdy i kouzelné. Tyto zbraně čerpají svoji energii, ačkoli se to může zdát podivné, z vaší zásoby vody. Voda je na Edenu magická a kromě toho, že poskytuje sílu vašim zbraním, ovlivňuje i řadu dalších faktorů. Vysoká hodnota obsahu vody ve vašem těle vám zajišťuje lepší ochranu proti nepřátelským útokům. Dále pak značně zvýší vaši rychlost a obratnost. Jak jste již jistě pochopili, vaše zásoba vody se může stát v některých lokacích opravdu kritickou. Magickou vodu můžete získat buď to požitím malé lahvičky a nebo z jezírek, která se tu a tam vyskytují. Jezírka však neumožňují doplnit hodnotu až na maximum.

Předpokládám, že vás asi také zajímá, kohože to vlastně tím propracovaným arzenálem budete ničit. Nepřátel se ve hře vyskytuje něco okolo patnácti a v podstatě se dají rozdělit do dvou kategorií. Za prvé jsou to poddaní, jejichž útočná síla a bojová výdrž je celkem mizivá. Nejlepším příkladem jsou nejspíše přerostlé vosičky, jež se objevují doslova odnikud a neustále pořádají na vaši osobu nálety ve velkých houfech. S postupem času se samozřejmě budete setkávat i se zákeřnějšími protivníky. Mezi takové patří třeba vysavač vaší many (vody). Tato obludka snadno promění vaše mocné magické meče v bezcenné hračky.

Jak jsem již uvedl, existuje i druhá skupina monster a tu tvoří takzvaní bossové. Těch je ve hře jen pár a samozřejmě vždy pouze jeden exemplář od každého druhu. Jejich množství je sice malé, ale zato jejich síla je opravdu úctyhodná. Mnohdy je velmi těžké je zničit standardními zbraněmi, a proto budete muset používat různých fíglů či jiných likvidačních postupů.

Cheaty

Ve hře spusťte konsoli klávesou _. Jestliže nefunguje, nastavte si jí v menu Audio/Video, Advanced. Nyní napište jeden z těchto kódů:
nezranitelnost - god
plné zdraví –health 100
všechny zbraně a věci – give all
neviditelnost - notarget

Grafická extáze

Nyní se dostáváme k jedné z nejsvětlejších kapitol celé hry, a tou je grafika. Ta je jedním slovem prostě dokonalá. Narazíte na množství ohromných prostranství, jenž působí opravdu skvělým dojmem. Pohled z útesu na hory rýsující se v dáli a dva obrovité měsíce na nebi je vskutku impozantní. Skvěle též působí efekty simulující různé počasí. Někdy máte doslova pocit, jako by se počasí měnilo kolem vás. Myslím si, že po grafické stránce je Heavy Metal možná to nejlepší, co jsme zatím měli kdy možnost na svých monitorech spatřit.

Má to ale jeden háček. Jestliže si budete chtít Heavy Metal opravdu vychutnat, počítejte s nevyhnutelnou potřebou velmi výkonného stroje. Je to sice pěkné, že hra je vybudována na rychlém enginu Quaka 3. Faktem však zůstává absence podpory pro GLIDE, a proto se milý voodoočkáři nedivte, až se hra promění v šílenou trhanici, a to nejen během soubojů. Jestliže se však již Heavy Metal stačil dostat na vaše harddisky a vy teď máte nepříjemné problémy, můžete zkusit patch, který je možno stáhnout na této internetové adrese: http://www.fakkyou.com.

Co se týče zvukové stránky hry, mohu vám s čistým svědomým říci, že ta v ničem nezaostává za grafikou. Všechno prostě zvučí na jedničku s hvězdičkou.

A jak dopadla?

Heavy Metal F.A.K.K.2 je vskutku výtečnou hrou, pravděpodobně nejlepší ve své třídě. A proto doufám, že je teď všem milovníkům her tohoto typu jasné, jaká by to byla ostuda nemít tento vzácný kousek ve své sbírce.

Jan Filip

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Žánr: Akční - 3D akční – third person. **Platforma:** Windows 95 / 98. **Vývoj / distribuce:** Ritual Entertainment / GOD, Take 2. **Multiplayer:** Ne. **Minimum:** P 233, 64 MB RAM, 3D karta. **Doporučeno:** P 350, 96 MB RAM, 3D karta.

Pro: Systém zbraní, výtečná grafika. **Proti:** Mohlo to být delší.

grafika ★★★★★
audio ★★★★☆
hratelnost ★★★★☆
90 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. Heavy Metal F.A.K.K. 2
2. Drakan
3. Tomb Raider 3

Midtown Madness 2

Veliké zklamání pro přívržence automobilových simulátorů

První díl Midtown Madness byl velice pěknou hrou. Rád bych to samé prohlásil i o této automobilové hře. Ale!

Po přečtení a prohlédnutí obrázků v jednom nejmenovaném počítačovém časopise, jsem byl nadšen. I když ty obrázky nic moc neříkaly, ale ten text: ...super hratelnost, vylepšená grafika, nové tratě, San Francisco, Golden Gate, skvělé prostředí starého Londýna, super monumenty, mnoho aut... Jaké však bylo moje překvapení po nainstalování a spuštění hry!

San Francisco

První, co člověka uhodí do očí, je menu, které je skoro totožné s tím v jedničce. Pro začátek si musím oťukat ovládání a zvyknout si na nové prostředí. Proto volím Cruise a jedno ze známých aut. Jako trať volím lákavější San Francisco. Počet chodců, policistů a realističnost chování auta volím na maximum a už se jede (tedy po minutě čekání). První dojem po nahrání je „vždyť je to to samé jako díl první". Zajímalo by mě, kde jsou ta avizovaná vylepšení v grafice. Hra se na křižovatkách místy kouše jako v jedničce, tudíž engine hry by měl být úplně stejný jako v díle prvním. Jedu ulicí, která by podle mapy měla vést do centra a napadne mě otestovat avizovanou inteligence počítače. Zastavuji proto na červenou (nezvyklý to jev), abych zjistil, jak se civilisté budou chovat. První auto zastavilo, druhé taky. Již se mi na tváři objevuje úsměv, že alespoň k nějakému vylepšení došlo, když tu ouha! Třetí auto nekompromisně likviduje moje naděje. Boural do prvního auta, to sráží auto v protisměru a během několika vteřin je zablokovaná celá křižovatka. Znechucen odjíždím do centra. To, že ulice jsou vcelku pravoúhlé a že centrum San Francisca je plné domů o maximálním počtu pater pět, mě už ani neudivuje. Něco jako kružnice asi autorům nic neříká. Trpělivost mi dochází, když vidím první kopec. Křižovatka je jak jinak než pravoúhlá, ale to, že je úhel stoupání 45 stupňů hned v přechodu za křižovatkou, vypadá jako špatný vtip. O plynulosti stoupání se autorům asi ani nesnilo. HNUS! Poslední kapka byla, když se moje auto pomalu blížilo k vrcholu stoupání a najednou mě z ničeho nic přeskočil autobus. Prostě mě přelítl! To, že auta místy zapomenou zahnout dolů z kopce a v klidu si levitují nad cestou, mě už nedokáže rozházet. Další chybka jsou chodci - uskakují jako v jedničce, ale ouha, před ostatními auty nejen, že neuskakují, ale oni jimi v klidu procházejí. Znechucen vypínám Cruise a spouštím závod.

Inteligence počítače, jak již bylo řečeno, se nezměnila, takže počítač se žene dopředu a vráží do všeho, co se hýbe. Jediné „plus" je, že počítač respektuje terén a že nelevituje nad silnicí. Další překvapení mě čekalo při závodu přes Golden Gate. Tedy kdybych nevěděl, že je Golden Gate v San Franciscu, tak bych ani netušil, že to má být on. Vypadá asi jako most jednoduché konstrukce o šesti pruzích. To jsou ty neuvěřitelně realistické monumenty?! Poslední, ale opravdu poslední kapka v tomto městě byla to, že i když v tomto závodě byla hustota provozu na maximu, po celém Golden Gate nejelo jediné auto (most končí v tunelu, ve kterém je pravoúhlá otočka, a jede se zase zpět).

P.S. Něco, jako Alcatraz v pozadí se tu nekoná.

Londýn

Přece jen je ve mně malinká špetka naděje, že ulice ve starém Londýně budou lepší, ale i ta mizí po několika desítkách minut hraní. Sice musím uznat, že Londýn se autorům povedl o mnoho více než San Francisco, ale stále to není jaksi ono. Ulice jsou moc široké a křižovatky moc megalomanské. Jediné veliké plus je pasivní provoz, který v SF nebyl. Znamená to, že po ulicích parkují auta, která místy vyjíždí, atp. Je to tak o mnoho realističtější. I památky se dají poznat a jsou celkem povedené. Jediným záporným aspektem, za který tedy nemohou autoři, je, že všichni jezdí vlevo (a určitě za něj nemůžou? -red-). Za zmínku jistě stojí i možnost jezdit po kolejišti, tedy spíše silničišti, londýnského metra. Celkem legrace. Celkově vzato je londýnské prostředí daleko přívětivější a jezdit v něm je daleko zábavnější, než po SF (asi je to způsobeno tím, že Londýn leží téměř v rovině a nejsou zde velká převýšení jako v SF).

To ostatní a něco na závěr

Musím říci, že alespoň zvuk se zlepšil. Zde se Microsoft celkem předvedl, auta zní celkem dobře a okolní prostředí je vystiženo opravdu pěkně (houkání vlaku v metru, troubení aut v zácpách či šplouchání moře nebo Temže). Bohužel, co se na druhou stranu nepovedlo, je provedení poškození aut. Auto je jako v prvním díle rozděleno do několika desítek deformačních zón, které se po nárazu příslušně zdeformují – tedy mám-li být přesný, změní texturu, a v tom je ten problém. Autoři byli příliš pečliví a těchto zón udělali příliš mnoho. Pak to vypadá asi následovně: po nárazu z boku máte polovinu zadního skla rozbitou a druhá polovina je nepoškozená. Takovéto detaily dokáží celkem viditelně snížit kvalitu hry.

Takže závěrný verdikt je ovlivněn podobností s dílem minulým, celkem značnými nedostatky a jediné, proč není někde na hranici deseti procent, je město Londýn. Pokud by ovšem dvojka vyšla jako datadisk, měla by mnohem větší hodnocení. Pokud vám ale nevadí úbytek realističnosti a nad chybkami zamhouříte oko, je MM2 celkem zábavnou závodní hrou.

Michal Kratochvíl

Midtown Madness 2

Žánr: Závodní – silniční auta. **Platforma:** Windows 95 / 98. **Vývoj / distribuce:** Microsoft. **Multiplayer:** Ano. **Minimum:** PII 300, 32 MB RAM, 8MB grafické paměti, myš. **Doporučeno:** PIII 500, 128 MB RAM, 32 MB grafické paměti, myš.

Pro: Velice dobré zpracování nočního Londýna, pokud přehlédnete většinu nedostatků, tak hratelnost.
Proti: Podobnost s prvním dílem, LA, pravoúhlost.

grafika ★★★☆☆
audio ★★★☆☆
hratelnost ★★★★☆

35 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. Driver
2. Midtown Madness
3. Midtown Madness 2

Project Overdrive

Lepší než GTA?

Není tomu zase tak dávno, co se mi pod ruku dostala skvělá hra GTA. Velice zajímavá idea. Skvěle propracovaná. Škoda jen že nebyla ve 3D. Má první naděje byl Redline, který byl hratelný pouze v multiplayeru.

Druhý v pořadí byl Driver, ale i ten zklamal mé představy. Až nyní se mé sny splnily.

Project Overdrive je přepracované a vylepšené GTA v 3D prostředí. Začínáte v jakémsi improvizovaném bydlišti s několika dolary a vaším úkolem je vypracovat se na špičku podsvětí. Jako v GTA i zde se všechno točí okolo peněz. Za peníze se dají (a musí) nakoupit zbraně, neprůstřelné vesty a spousta dalších hračiček. Peníze se vydělávají několika způsoby. Buď můžete po ulicích likvidovat nevinné spoluobčany a okrádat je o to, co si za svůj mizerný život naspořili, krást auta a ta posléze prodávat a nebo plnit úkoly. Suma vydělaná za takovýto úkol, kterých je mimochodem veliká škála (co se týče druhů i množství), je přímo úměrná jeho složitosti, a ta je zase přímo úměrná vaší „vyspělosti".

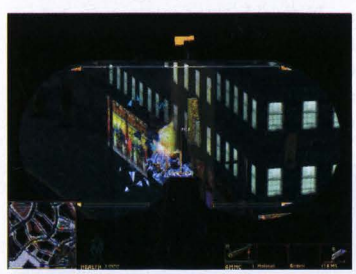
Část chodící

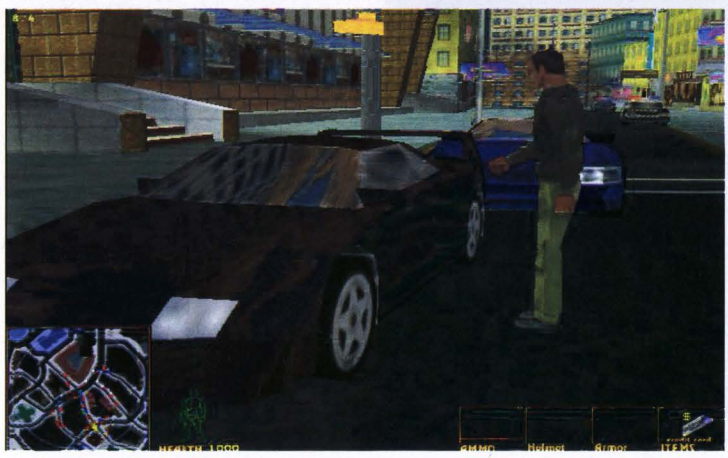
V této sekci hry strávíte asi nejvíce času, protože větší část úkolů musíte plnit po svých. Jednak pro komunikaci s osobami musíte vystoupit z daného dopravního prostředku a navíc autem se všude nedostanete. 3D akční části se nedá nic moc vytknout, snad jen přílišná citlivost myši, ale na to se dá rychle zvyknout. Grafika je příjemná, animace se netrhá a prostředí, ve kterém se pohybujete, je velice realistické. Postavy spolu hovoří (sice pokud s nimi chcete mluvit vy, moc příjemní zrovna nejsou, většinou vás pošlou někam), zavazují si tkaničky, upravují oděv. Když na ně vystřelíte, lehají si na zem a volají o pomoc atd. Největší výhodou je úplná volnost pohybu a akcí, můžete se vykašlat na plnění úkolů a žít se jako pouliční vrah a lupič. K dispozici máte spoustu udělátek, která kupujete od podezřelých individuí vietnamského původu. Na výběr je několik (asi desítka) zbraní, kudlou počínaje (je s ní největší legrace, dají se s ní při troše šikovnosti ufikávat hlavy – a pak je tomu dotyčnému i neprůstřelná vesta na ...-censored-) a upilovanou brokovnicí a samopalem konče. Samozřejmým vybavením pouličního gangstera musí být i dalekohled, infrahled (na slečny), nightvision (ano, tipujete správně, v PO se totiž střídá den a noc a v noci je samozřejmě tma), neprůstřelná vesta, kreditka, mapa a vždy nepostradatelné šperháky a udělátka na likvidaci alarmů vozítek.

Část jezdící

Poté, co vybavíte svou osobu základními prostředky pro přežití a dostanete první úkoly, můžete vyrazit do ulic. Chodit pěšky je poněkud nepraktické a vzhledem k tomu, že zde MHD nevedou, budete si muset pořídit VND (Vlastní Nehromadná Doprava). A nejlepší způsob, jak takový prostředek VND získat, je si ho ukrást. Když přijdete k autu, napíše vám hra, na jaké úrovni je jeho zabezpečovací systém a alarm a pokud máte dost kvalitní zařízení, stačí chvilka a můžete ve zbrusu novém sporťáku ujet. Musíte si ale dávat veliký pozor. Jednou jsem si vyhlídl pěkný Mercedes. Po zlikvidování jeho alarmu ke mně přišel podivný týpek, vytáhl UZI a poslal mě za tím nahoře (že by majitel? -ts-). Největší překvapení mi hra připravila, když jsem chtěl vyzkoušet trik z GTA – vyhození řidiče na křižovatce. Přišel jsem k autu, otevřel dveře a nestačil se divit. Z auta vylétl ranař. Jednu mi vrazil a už sem se válel v kaluži krve. V druhém pokusu jsem měl více štěstí, majitel utekl (asi má auto pojištěno proti krádeži) a já chtěl nastartovat. Ale ouha, hra mi napsala, že nemám klíčky. Velice vynalézavé. Miluji takovéhle detaily. A to jsem se ještě nezmínil o tom, že ten týpek, co jsem ho vyhodil z auta, utíkal k nejbližším poldům a poštval je na mě...

Co mě zarazilo, je ovládání aut. Auta při jízdě reagují poněkud divně a hrozně ztuha. Zatáčky se musí projíždět velice opatrně a v malých rychlostech. Další věc, co mě překvapila, je poškození. Auta nejdou poškodit fyzicky jízdou. Znamená to, že pokud do auta našijete dávku ze samopalu, máte v něm dírky, ale pokud nabouráte do sloupu, nic se nezmění, akorát po několikátém nabourání vám třeba odpadne kapota a jede se dál. Zvuk aut je v pohodě a není mu co vytknout. I život na silnicích je ve městě dokonalý. Lidé jezdí odněkud někam a ne v kolečku, pokud do někoho nabouráte, vyleze ven a začne vám nadávat, pokud po vás rovnou nezačne střílet. Nejpřekvapivější je ale agresivita okolí. Jednou si takhle jedu ve své (no, ne tak docela své) Fiestě, zaparkuju na chodníku a v tu ránu jsou vedle mě poldové a dávají mi pokutu! Drzost! Ale to není všechno. Za chvilku přiběhl nějaký chlápek, že to tu je soukromý a že mám hned vypadnout. Vysmál sem se mu. On si ale na mě zavolal svoje známý a ti mi udělali z malé Fiesty, Fiestu ještě menší. Celkem legrace. Jo a ještě jedno vylepšeníčko oproti hrám jako Midtown Madness a Driver. Chodci se dají přejíždět (to je povyku, kdyby šli takhle rozjíždět pozn. -ts-)!





Závěr

Grafika a zvuky na dobré úrovni, hratelnost velice vysoká. Pro milovníky GTA a automobilových simulátorů povinnost. I když si myslím, že si při hraní této hry přijdou na své skoro všichni.

Michal Kratochvíl

Project Overdrive

Žánr: Akční - 3D akční / automobilový simulátor. **Platforma:** Windows 95 / 98. **Vývoj / distribuce:** Buka. **Multiplayer:** Ano. **Minimum:** P 300, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, myš. **Doporučeno:** PII 450, 64 MB RAM, 32 MB grafické paměti, myš.

Pro: Skvělý nápad, zábavné, variabilita misí, rozsáhlé město, AI.
Proti: Vysoká agresivita okolí.

grafika ★★★★☆
audio ★★★★☆
hratelnost ★★★★★
88 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. Project Overdrive
2. GTA 2
3. Midtown Madness

Superbike 2001

Až vám při prvním startu zalehnou uši, určitě si vzpomenete, co vám minulý rok zvedalo adrenalin v krvi

Nebude to trvat dlouho a dočkáme se příchodu nových edicí starých oblíbených her s logem EA Sports. Jednou z nich je i neprávem opovrhovaná simulace závodních motorek nejvyšších kubatur, tedy Superbiků.

Co je nového?

Novinek, které se objeví v nové verzi, není málo. Začněme tím nejpodstatnějším. Hratelností. Kvůli zlepšení pocitu jízdy na silném stroji byly upraveny všechny fyzikální modely ve hře, zpestřena AI protivníků a vyladěno ovládání. Pro začátečníky je přidán i jakýsi tréninkový mód, ve kterém si budou moci pěkně postupně a s pomocí počítače zvyknout na vrtochy špičkových závodních strojů. Pro ostřílené harcovníky závodních tratí je tu naopak možnost si svou dvoukolku vyladit za pomoci telemetrie a dalších drobných nastavení. Pokud se rozhodnete tuto možnost využít, pak byste měli vědět, že optimální nastavení rovná se 99% úspěchu.

Grafika

Grafické zpracování opět ždímá z dnešní špičky výpočetní techniky maximum, a tak se není co divit, že minimální hardwarové nároky jsou zas o něco vyšší. Skvosty, na které se na oplátku můžete dívat, za to ale stojí. Lepší požitek ze hry jistě umocní i proměnlivé počasí, které se může volně změnit i během závodu. Nedivte se, když vyjíždíte na trať za krásného slunečného dne a v cíli jste promočeni na kost. Vylepšení doznaly i pohyby jednotlivých borců, takže už na první pohled poznáte, co jezdec na motocyklu opravdu dělá. Výbornou novinkou, kterou si užijete hlavně ve hře více hráčů, jsou gesta rukou, která na adresu vašich protivníků můžete použít.

Hudba je stejně jako minulý rok nejslabší stránkou hry. Neočekávejte žádný komentář od expertů z Eurosportu. Ničeho takového se v SBK 2001 nedočkáte. Naštěstí hra úplně němá nezůstala. Motory motocyklů totiž řvou jak raněná zvířata (tím je myšleno, že asi hodně hlasitě pozn. red.) a občas zaslechnete i hukot diváků.

Beze změny zůstalo i zpracování závodů jako takových. Statistiky a databáze samozřejmě prošly úpravou spočívající v zanesení dat z roku 2000. Ale jinak se nic nového neobjevilo. Závodí se stále na 15 okruzích (Imola, Assen Sugo, A1 Ring atd.) a na motorkách sedí stále stejní jezdci.

Připravte se. Pozor. Start!

Na závěr bych vám rád předal několik poznatků, které mi zůstaly v hlavě potom, co jsem si zahrál Superbike 2001. V první řadě je to rychlost, či spíše pomalost. Na počítačích osazených procesory s taktovací frekvencí 233 a nižší, nemá cenu hru vůbec spouštět, protože ani v nízkých rozlišeních nechodí plynule, a to ji bohužel dost kazí. Přenesete-li ale stejnou hru na výkonnější „mašinu", je to vše najednou o něčem jiném a chtě nechtě se kocháte perfektní grafikou. Po odježdění několika závodů mohu sebejistě prohlásit, že moc velký rozdíl v AI protihráčů není. Ale co bych vám vnucoval svůj názor. Zkuste si to sami!

Michal Jašpr

U EA Sports dále vyjde:

F1 Championship Season 2000
Těšme na kompletní sezónu 2000, licence snad na vše, realistický fyzikální model a dosud nevídanou AI. Po úspěchu F1 2000 se je opravdu na co těšit.

FA Premier League Manager 2000
Nová verze dnes legendárního fotbalového manažeru, který jako jeden z mála opravdu silně konkuroval Championship Manageru. Lepší grafika, ekonomika, přenosy ze zápasu.

FIFA 2001
Herní legenda a nejlepší simulace fotbalu na PC. Nově přibude postranní rozhodčí, řízení několika sezón po sobě, nová lepší grafika a motion capture.

Madden NFL 2001
Simulace amerického fotbalu si v našich končinách asi mnoho příznivců nenajde. Přesto bych zrovna tuto hru nepodceňoval, protože zpracováním se od svých spolubojovníků neliší.

NBA LIVE 2001
Co byste ještě chtěli na nejlepší sportovní hře minulého roku zlepšit? Kromě grafiky, pohybů hráčů a zpracování haly toho asi moc nebude.

NHL 2001
Recenzi najdete v tomto čísle.

STARS 2001
Anglická premier league se svými hvězdami a hvězdičkami. Podobný engin jako FIFA, výborná hratelnost, poupravené trénování pomocí hvězdiček.

Tiger Woods PGA TOUR 2001
Golf. 18 jamek, kompletní PGA turnaj, Tyger Woods a spousta zábavy.

Superbike 2001

Žánr: Závodní – silniční motorky. **Platforma:** Windows 98 / ME. **Vývoj / distribuce:** EA Sports. **Multiplayer:** Ano. **Minimum:** P 300, 32 MB RAM, 2x CD-ROM. **Doporučeno:** P 500, 128 MB RAM, 3D akcelerátor, 24x CD-ROM.

Pro: Fantastická grafika, zábava.
Proti: Hardwarové nároky, nic moc nového, při jízdě vám nevlají vlasy.

grafika ★★★★☆
audio ★★☆☆☆
hratelnost ★★★★☆
85 procent

Nejlepší hry tohoto žánru:
1. Superbike 2001
2. Castrol Honda Superbike
3. Superbike 2000

Hranice mezi systémy mizí...

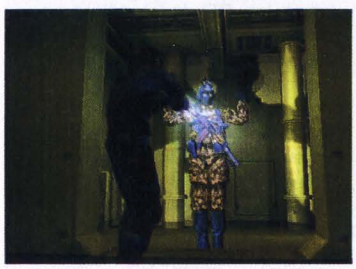
Světy konzolí a pécéček prorůstají. PlayStation2 nabízí možnost připojení na internet a práci s digitální fotografií, očekávají se další neherní využití této konzole. Na straně druhé typický pécéčkový kolos, jakým je Microsoft, zkouší prorazit i v této oblasti se svým X-Boxem, který je přes všechny deklarace o čisté konzoli z hlediska tvorby her opravdu PC v krabici.

Vývojáři her jsou spokojení, protože se jim rozšiřuje trh a mohou více investovat do nových titulů. Bohužel v ČR stále existuje mezi konzolisty a pécéčkáři válka. Nesmyslné přetahování se o úroveň grafiky, kvalitu hardwaru atd. Kdyby se alespoň tyto spory vedly o konkrétní hry a jejich skutečné chyby, ne o virtuální chyby platforem.

Nastupuje nová generace konzolí. Nemá smysl se pouštět do diskusí o výkonu hardwaru, důležité je vidět, jak kvalitní hry nám nabídnou. Vždyť o ty přece jde. A jelikož herní trh reaguje velmi pružně, jak dokazují konverze playstationových trháků na PC, majitelem hry pro PS2 se může stát pécéčkář či vlastník X-Boxu a naopak. Proto vám v této rubrice budeme nabízet ty nejlepší hity. Prohlédněte si je pozorně.

Abych nezapomněl na internet. I když u nás zatím nejsou on-line hry příliš rozšířené, do budoucna se s nimi musí počítat. A právě fakt, že herní kolosy tvoří své onlajnovky tak, aby byly kompatibilní verze pro PS2 a PC, dokazuje, že hranice systémů mizí. A to je jenom dobře, protože žádná, ani sebelépe zdůvodněná hranice, nesouží k ničemu jinému než k rozdělení lidí...

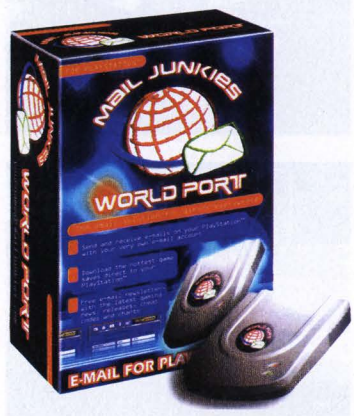
Ondřej Škoch



E-maily ze staré PlayStation? Ano! Ano!

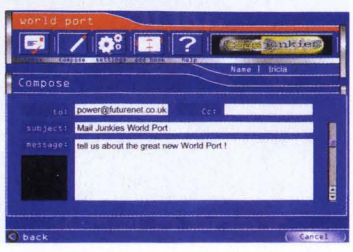
Vypadá to jako zázrak a nejste ani daleko od pravdy...

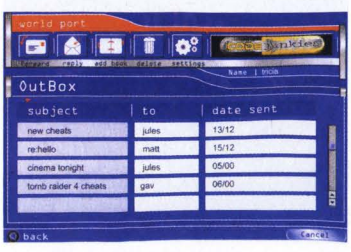
Mnoho bezhlavých odpůrců konzolí jim vytýká jednostrannost. Jistě, nová generace tento problém řeší. Ovšem co současní majitelé PSX, kteří prostě nebudou mít peníze na internetovou PlayStation2 a poslouchají od vlastníků PC připojených na internet poznámky o hloupé krabičce jen na hry. Co kdyby najednou zjistili, že i PlayStation můžete připojit na internet? Slyším ty reakce: „Na internet? To půjde jen s PlayStation2 nebo s tou miniaturizovanou PS one, která má přístup přes drahé wapové mobily.“ Omyl, vážení! Mluvím o staré PlayStation, kterou dnes pořídíte za 4500 Kč. Opravdu ji zanedlouho budete moci zapojit do světové sítě... Teď uberu plyn. Surfování po internetu skutečně hardware nezvládne. Ale co e-maily, bez kterých už je dnes každý jako bez ruky? Za pakatel pouhých 30 liber (asi 1500 korun) si pořídíte možnost z PlayStation odesílat a zpětně na ni přijímat e-maily. Jak je to možné? Metodu zveřejnil prestižní časopis PlayStation Power a je neuvěřitelně,



jak je jednoduchá. Společnost Datel vyvinula totiž speciální periferii, která se jmenuje WorldPort. Jde vlastně o jednoduchý modem, který zapojíte do portu pro ovladač na PSX. Pak vložíte memory kartu. Na obrazovce televizoru se objeví klasický mailbox, jak ho znáte z PC. Pomocí kurzoru, ovládaného joypadem si z písmen sestavíte podle potřeby dlouhý text, nastavíte adresu a zprávu uložíte na memory kartu. Co zbývá udělat? Na několik sekund WorldPort zapojíte do telefonní zásuvky, jste on-line, přístroj zkontaktuje nejbližší mailový server a zprávu odešle. Zároveň přijme ty zprávy, které na vaši adresu přišly a uloží je na kartu. Okamžitě se odpojíte a v klidu si zprávy přečtete. Žádné drahé PC, modemy, ISDN, žádné pekelné účty nenasytnému Telecomu. Prostě zaplatíte jen tu chviličku, kdy jste byli on-line, což je směšná položka. Pokud jste uživateli PC připojeného modemem k internetu a využíváte ho zvláště k odesílání e-mailů, pak dobře víte, jak vysoké částky si toto dopisování odečte z vašeho účtu. Mimoto vám server firmy bude zasílat textové novinky z oblasti PlayStationových her a různé cheaty. Posuďte sami, zda se vám nevyplatí si přístrojek koupit. Pokud nemáte PC s internetovým připojením a se světem si dopisujete pomocí mobilu, asi už vás omrzelo neustálé zkracování zpráv, aby se vešly do 150 znaků. WorldPort je kompatibilní s klasickými textovými editory, takže vám mohou psát uživatelé PC, Maců, mobilů, zvládne prostě vše. Jedete na dovolenou a potřebujete být v kontaktu pomocí e-mailu? Pokud budete i v té nejzapadlejší chaloupce, která má telefon, jste za vodou. Vezmete si PlayStation, WorldPort a vše je vyřešeno, nemusíte si sem hned zavádět internet od providera. Jen připojíte do zásuvky a hotovo. Beze smluv, účtů. Vše je totiž na kartě v WorldPortu, kterou vám dodá Datel, jenž se o spojení stará. Mimoto si tak vyřešíte možnost, jak si psát texty, které upotřebíte později bez nákupu drahých notebooků. Potřebujete být v kontaktu s vaší firmou, odesílat texty do školy, nebo jen tak kamarádům? Ukažte mi místo, kde dnes nenajdete telefonní zásuvku, kterou jedinou potřebujete k odeslání vašeho emailu. Pokud se rozhodnete pro koupi, musíte si počkat do léta, kdy bude podle prvních oficiálních oznámení Datelu periferie na trhu. O dalším vývoji budeme informovat. Pokud bude vše fungovat tak, jak firma slibuje, uskuteční se i u nás sen o on-line světě.

Ondřej Škoch





Bouncer:

Final Fantasy 7 v novém kabátě

Square si vystřelilo ze svých fandů! Šokující odhalení světa akčního RPG!

Final Fantasy je nejznámější herní sérií na světě. U nás byla známá hlavně kyberpunkovými díly FF7 a FF8. Každý fanda byl šokován zjištěním, že poslední díl se vrací k fantasy kořenům. Není to výstřelek a vzpomínka na začátky. Naopak. Jak FF 10, vlajková loď pro PS2, tak i on-line FF11, se obě budou odehrávat ve fantasy světě plném draků a obřích létajících lodí.

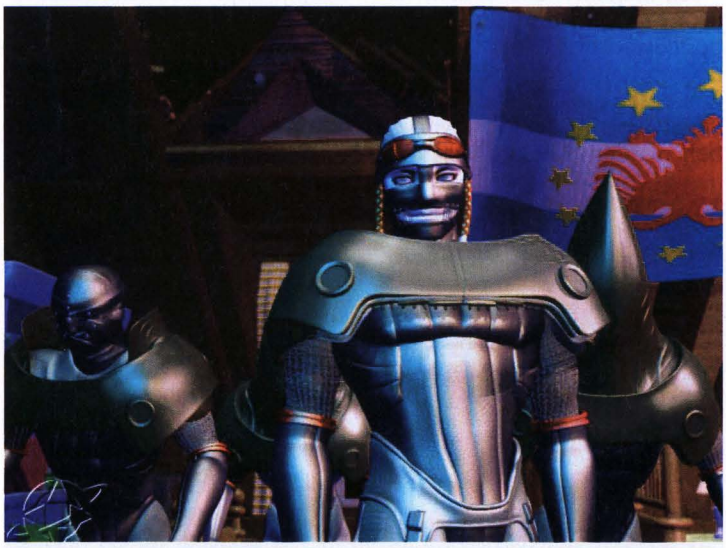
Tahají nás za nos?

Je to konec pro fanoušky kyberpunku? Příběh z postkatastrofického světa megakorporace Shinra ve Final Fantasy 7 i ještě mnohem techničtější story z FF 8 byla labutí píseň? Skoro to tak vypadalo. V digitálních laboratořích Square mezitím rostl pod nenápadným názvem The Bouncer titul, který je k šoku fanoušků autentickým pokračováním kyberpunkového světa obou Final Fantasy. Squaresoft je firmou, bez níž bych si nedovedl herní svět představit. Vedle geniální řady Final Fantasy přinesl další skvosty, mezi nimi RPG ze světa neidentifikované budoucnost Xenogears, plné obřích robotů, oba díly hororové Parasite Eve, nebo jednu z prvních 3D bojovek Bushido Blade. Square je prostě unikátní firma, pro kterou není žádná oblast nedostupná. Bouncer byl poprvé představen jako akční hra. Fakt, že se tu pohybovaly postavy v normálním oblečení a kulisami bylo například metro nebo čínská restaurace, dával tušit, že půjde o titul podobný Fighting Force od Eidosu. Bouncer vzbudil pozornost již při původní ukázce premiéry PS2. Obsahoval motion capturing, o jakém se žádné hře dosud nesnilo, postavy vyjadřovaly v obličejích emoce, grafika excelovala. Zcela interaktivní prostředí vynikalo při bitce, kdy létaly vzduchem stoly a židle, přeskočení zábradlí bylo zcela normálním zkrácením si cesty. Takhle vypadaly dosud pouze grandiózní animace ve Final Fantasy 8. Zde však šlo o herní engine a svět žasl nad možnostmi PS2. Pak se objevil Metal Gear Solid 2 a Square bylo donuceno roztáhnout záclony, kryjící vývoj Bounceru. Odhalení je naprosto šokující. Bouncer je skutečným pokračováním kyberpunkových Final Fantasy 7 a 8!!!

Úchvatná grafika

Design postav vytvořil Tetsuya Nomura, stvořitel Squala, Rinoy i Seifera, muž, který je zároveň otcem fascinujícího Sephirota i ubohé Aeris. Svět, v němž se bude Bouncer odehrávat, není nějaká tendenční blízká budoucnost, ale naprosto úžasný kyberpunkový systém, kde se Nomura vyřádil. Mix supertechniky s mystikou, roboti, gangy, korporace, do toho záchrana krásné dívky ve fascinujícím příběhu. Vzpomínáte na překrásné FMV z Final Fantasy 8? Tak takhle vypadá herní engine Bounceru. Momenty, kdy se odehrává nějaký děj bez vašeho přičinění a svět akce nerozeznáte. Jak je to možné? Nemám tušení, ale poté, co jsem viděl nové úryvky Bounceru, lapám po dechu. Zda bude příběh tak perfektní, jako třeba ve FF 7, to zatím není jasné. Ale věřím tomu. Kyberpunkoví fanoušci Final Fantasy již prolévali slzy, když viděli trend, který nastartovala Final Fantasy 9. Byl to dobrý trik jak odlákat pozornost a při pohledu na šikovné záběry metra z Bounceru nikoho nenapadlo, co se vlastně chystá. Stejně jako kdyby někdo před čtyřmi lety pustil z Final Fantasy 7 jen ten kousek, jak Cloudova parta jede vlakem po Midgaru. Napadlo by někoho, jaký úžasný svět se ve hře skrývá? Takže si užijeme všichni. Jak fanoušci fantasy, tak i scifisté. Díky za tenhle žertík Square, již se nemůžeme dočkat jara, až si Bouncer zahrajeme...

Ondřej Škoch



Front Mission 3:

Ve stínu bojových robotů

Pokud milujete strategické hry, pak si tuhle nenechte ujít!

Mezi vysokými domy luxusního velkoměsta se najednou mihne mohutný stín. Ozvěna přináší na náměstí rachot skřípějící oceli, štěkot těžkých kulometů i smrtící hvizd letících raket. A pak se objeví ONI. Obrovští roboti vyzbrojení strašlivými zbraněmi stojí uprostřed parku zaklíněni do sebe v boji, který připomíná beserkerkovské šílenství železných rytířů v křižáckých válkách. Dopadají sekery, ocelové bodce, duní salvy. Náhle jeden z protivníků zakolísá v ohni jisker a padá. Ještě před chvílí hrdý stroj se hroutí do hromady bezcenného železa a vybuchuje.

Jen málokdy mne dokáže nějaká hra opravdu uchvátit. Naposledy to byly Final Fantasy 7 a Xenogears, fantastická RPG od Square. Pak ještě Metal Gear Solid, akční thriller se skvostným příběhem z dílny Konami. Od Front Mission 3 jsem si příliš nesliboval. Sice ji vyprodukovala Square, ale nijak velký povyk se okolo hry nestrhl ani na ukecaném internetu. Vážení, vyhnout se téhle hře, znamená připravit se o valoun ryzího zlata. Zmixovat tolik herních žánrů dohromady a nešlápnout vedle, už to samo o sobě je kumšt. Natož pak vytvořit z toho něco tak skvělého. Jde v zásadě o mix tahové strategie a RPG, ovšem s prvky interaktivního filmu, klasické mangy a excelentního příběhu. Grafika animací je dělaná v enginové podobě, ovšem nechybí tu ani grandiózní CG animace, jaké známe například z Final Fantasy 8 nebo Silent Hillu.

Příběh

Děj začíná v továrně firmy na obří bojové roboty ovládané jedním mužem, které již dobře známe. Posedlost Japonců těmito úžasnými stroji je naprosto neskutečná. Jako testovací pilot zkoušíte nový typ. Se strojem se tedy učíte bez křeče nějakého tutorialu, ale máte opravdu pocit, že ovládáte stroj, ne polygonový obrázek na obrazovce. Děj nabírá bleskově na obrátkách. Jste ve světě počátku 22. století v Japonsku, které je součástí asijské aliance OCU. Američané jsou tedy vašimi nepřáteli (haha!). Přesto se brzy spřátelíte právě s americkou agentkou, jež pátrá po svém vynálezu, čisté atomové pumě s neuvěřitelnou ničivou silou bez radioaktivního spadu. Zpočátku pouze dobrodružný děj se prudce mění po nějakých deseti hodinách pařby. Stejně jako ve Final Fantasy 7 umírá krásná Aeris, i tady se musíte bezmocně dívat, jak přítelkyni vašeho kamaráda bezohledně rozstřílí přesila či jak superbomba vyhladí celé město. Ale to by k ději stačilo. Je gradující, napínavý, bez křečí a nesmyslů.

Bojová část

Pokud je děj dobrý, pak bojová část je fantastická. Ovládáte nejprve tři, posléze čtyři roboty, a podle toho, jak vám přibývají do skupiny přátelé, si můžete vybírat. Prostředí, v němž se bojuje, je prostě nepopsatelně krásné. Dokonalý 3D terén, kopce, skály, voda, města (na střechách domů jsou fotografické reklamy). Jelikož jde o tahovou strategii, pohnete se na vybrané místo a boj. Ocenil jsem, že když vyberete nevhodně a nemohli byste střílet, lze akci vrátit a vybírat si znovu. Po povelu k boji se vám zobrazí něco, čemu lze těžko uvěřit. Je to animace, ale v reálném čase. Tedy vybírá přesně místa, kde váš i nepřátelský robot stojí, vše vidíte zblízoučka, sledujete, jak odletují náboje, mačká se plech po zásazích či uletí celá paže nebo se demoluje dům. Pohledy na svištící rakety, nalétávající vrtulníky, to je prostě extáze, lepší než u Ground Control. Každou misi musí přežít alespoň jeden z robotů, do další pak vstupují znovu opravené. Máte k dispozici virtuální internet 22. století, v němž si můžete podle libosti surfovat. Postupem času se dozvídáte kódy do vojenských korporací atd. Nebo taky můžete pozorovat novinky, které informují i o vašem konání. Našel jsem i volbu miss univerzity v Yokohamě. No, to nejdůležitější je, že takto nakupujete potřebné věci pro vaše roboty. Upgrady, dokupování nových částí, vybavování, vše v pohodě. Získáváte nové zkušenosti, vaši bojovníci se učí nové dovednosti a fantastická komba, která mohou rozhodnout bitvu.

Závěrem

Jako lavina se valící děj je napínavý, plný zvratů a humoru, takže milovník příběhu je nadšen. Bitvy jsou neuvěřitelně propracované, jsou jich desítky logicky navazujících podle příběhu, čili stratég také jen chrochtá blahem. Byla tu podobná hra? Rozhodně ne! Nenechte si ji ujít.

P. S. Docela kuriózním faktem je to, že začínáte v Yokosuce, městě, v němž se odehrává příběh akčního RPG Shenmue, nejlepší hry pro Dreamcast. Ty náhody...

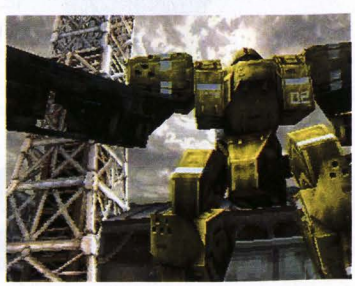
Ondřej Škoch

Front Mission 3

Platforma: PlayStation.

grafika ★★★★☆
audio ★★★★☆
hratelnost ★★★★★

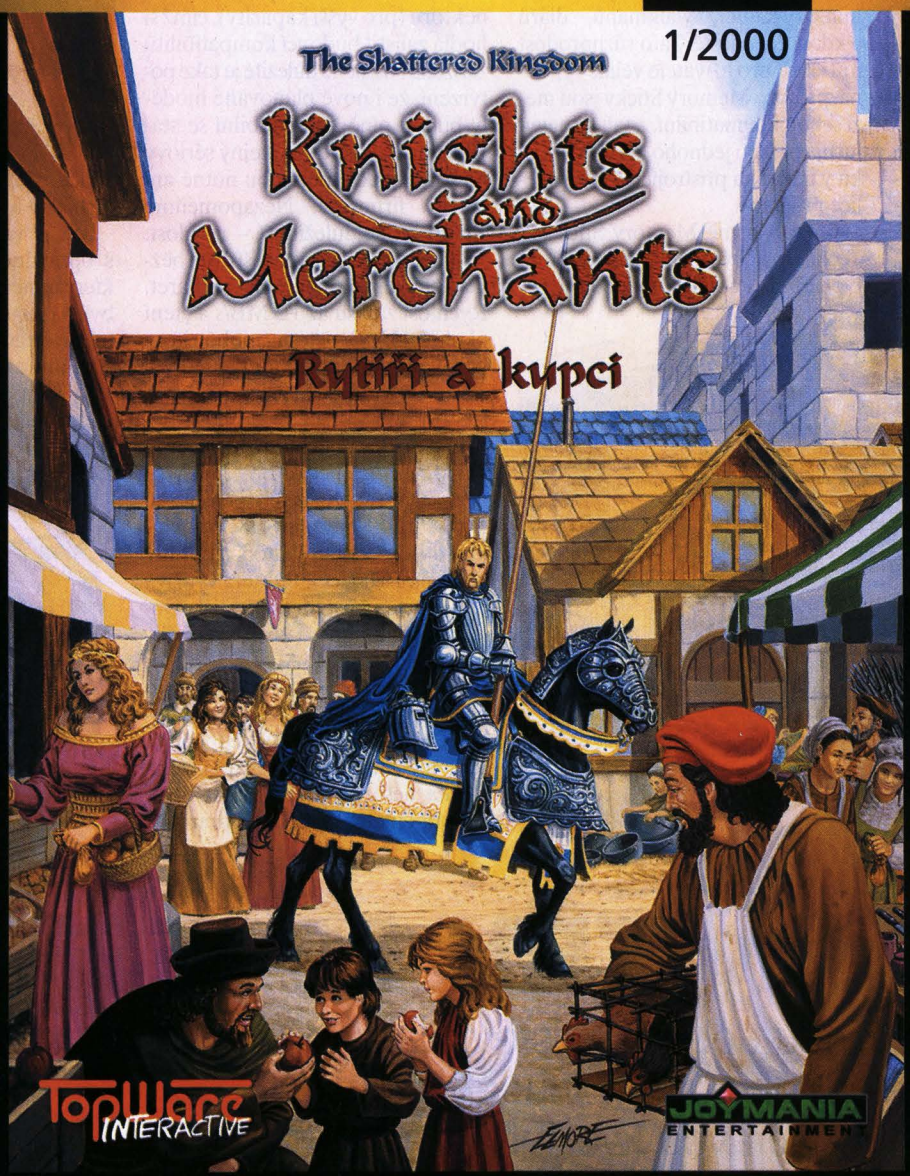
86 procent



ODSTARTOVALI JSME

HRA, NA KTEROU MÁŠ!

GAME 4 U



PLNÁ HRA KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

cena 199,- Kč

PC CD ROM

Bohemia Interactive

K dostání v síti prodejen JRC a u všech prodejců tisku.

3. ŘÍJNA!

Sony Memory Stick

Paměťové kouzlo budoucnosti aneb kde všude a jak…

Už delší dobu na našem trhu můžeme sledovat fenomén paměťových karet nazvaných Memory Stick. Tyto paměti byly uvedeny právě v době, kdy zuřila bitva pamětí CompactFlash a SmartMedia. Ne nadarmo se říká, když se dva perou, třetí se směje. A tak Sony, příslovečně řečeno, ještě přiložila pod už tak vřící kotel. Během velice krátké doby se paměťové karty Memory Stick staly nedílnou součástí mnoha produktů Sony: digitálních fotoaparátů (řady Mavica a jiné), digitálních kamer, walkmanů, diářů a kdoví čeho ještě. Tato různorodost může být pro uživatele velice výhodná, protože Memory Sticky jsou mezi sebou kompatibilní, a tak se nevylučuje použití jednoho Memory Sticku v několika přístrojích – což je velice příjemné.

Co to vlastně Memory Stick je? Technologickým základem je paměť typu Flash. Paměti se vyrábějí ve velikostech 4, 8, 16, 32 a 64 MB. Rozměry jsou pak 21,5 x 50 x 2,8 mm a hmotnost okolo 4 gramů. Sony garantuje zachování 10 pinového konektoru (pro vyšší kapacity), čímž si hodlá zajistit budoucí kompatibilitu zařízení. Nicméně důležité je také potvrzení, že i nově plánované modely budou plně kompatibilní se stávajícími. Bude použit stejný sériový interface, takže nebudou nutné ani změny firmware. Nezapomeňme zmínit to nejdůležitější – rychlost. Jedná se totiž o nejrychlejší druh běžně dodávaných paměťových karet. Rychlost zápisu až 1,5 MB/s a čtení okolo 2,45 MB/s – tomu mohou konkurovat pouze speciální paměti vyráběné úzce specializovanými společnostmi.

Licencí na použití těchto pamětí ve svých zařízeních (či přístrojích) se již pyšní přes 40 známých společností. Navíc firma Sony představila novinku v oblasti ochrany autorských práv nazvanou MagicGate, která využívá právě technologii Memory Stick. Objevil se už dokonce i univerzální disketový adaptér MSAC-FD2M, který umožňuje snadnou cestu dat do počítače přes disketovou mechaniku. Data lze také prostřednictvím 3,5“ mechaniky zapisovat. Druhá čtečka nese označení MSAC-US1 a je připojitelná na USB rozhraní počítače a dovoluje přenášet data rychlostí až 3 MB/s.

Jak je vidět, máme co do činění s opravdu zajímavým produktem, který nastoluje řád, tam kde dříve nebyl, ba se nám o něm ani nesnilo. Paměťové karty Memory Stick jsou pozitivním krokem vpřed a doufám, že se jejich použití rozšíří i na ostatní elektroniku. Jen si to představte – mobilní telefon s 64 MB RAM, to už by šly dělat věci… že ano?

Tomáš Staněk

DCR-TRV320E

Digital8, 25x zoom (100x digitální), LCD obrazovka 2,5“, LP/SP, Super Steady Shot, ruční ostření, Super Laser Link, CNR, TBC, Super NightShot, precizní LCD ČB hledáček, Foto režim - (Memory Stick, klíčování, sada pro PC, SW) zoom při přehrávání, inteligentní botička. Cena: 39990 ,- Kč.

Sony TRV 320E

Pryč jsou doby, kdy jste museli mít videokameru za půl miliónu, abyste mohli natočit opravdu kvalitní záznam.

Kamera **Sony TRV 320E** je brilantním řešením pro všechny náročnější uživatele, kteří chtějí mít záruku, že jejich vzpomínky nebudou jen šedou čmouhou v mysli, ale věrně zpracovaným obrazem a zvukem události, která je jim drahá.

TRV 320E se řadí do kategorie Digital8. Optický zoom je 25x a digitální 100x. Dnes už poměrně standardní LCD displej velikosti 2,5“ je samozřejmě barevný (náročnější uživatelé pak mohou sáhnout po modelech **DCR-TRV820E** a **DCR-TRV720E** s displejem velikosti 4“). Kamera pracuje s inovovaným stabilizátorem obrazu Super Steady Shot. Pro TRV 320E nejsou problémem funkce, jež byly dříve dostupné jen v profesionálních televizních studiích. Jako příslovečná třešnička na dort je pak možnost Foto režimu, kde fotky v rozlišení VGA (640x480) ukládáte přímo na vyjímatelné paměťové médium v kameře, nebo funkce Super NightShot, kdy můžete s přehledem nahrávat v noci bez speciálního osvětlení.

S kamerou se pracuje velice dobře. Pěkně sedí v ruce a ani při delším nošením ji neshledáte příliš těžkou a tudíž zavazející. Je přesná a rychle reaguje na změny světla. Automatické ostření se velice dobře přizpůsobuje rychlým změnám, ale! Manuální ostření nelze ničím nahradit. Uživatelské funkce jsou bohaté a pomocí různých digitálních efektů tak máte šanci vytvořit opravdu zajímavé záběry. Vše navíc můžete sledovat na barevném displeji s ozvučením. Vestavěný mikrofon snímá kvalitně a dokonce i ve větším hluku jsou vaše slova výborně slyšet. Propojení přes počítač zajišťuje jednosměrný I-link. Je velká škoda, že je právě jednosměrný, ale co by se pak ostatně nabízelo u dražších modelů, že? Sada pro připojení k PC s instalačním cédéčkem je ve výbavě stejně jako český manuál a propojovací kabely.

Sony TRV 320E nabízí vysoký luxus a jednoduché použití v jednom. Digitální záznam má velice vysokou kvalitu a následná možnost úpravy v počítači umožňuje dělat opravdové zázraky i běžným uživatelům, aniž by museli zakupovat alespoň poloprofesionální vybavení. Se zakoupením kamery dostanete vše potřebné a nemusíte se starat o shánění kabelů či jiných věcí.

Jedná se o velice kvalitní videokameru, která vám rozhodně dobře poslouží, ať už chcete dokumentovat rodinné oslavy nebo natáčet nízkorozpočtové filmy.

Tomáš Staněk

DATOVÁ MÉDIA

imation

NOVÁ AKCE CD-R :

20 + 10 promo

při zakoupení 20 ks CD-R

20cd

obdržíte

10KS ZDARMA !!!

MÉDIA PILOTŮ F1

www.diskus.cz

DISKUS

- Sokolovská 154, 180 00 Praha 8, tel.: 02/66 31 54 01, fax: 02/ 66 31 53 99
- Dittrichova 6 Praha 2, tel/fax: 29 81 70
- Brno, tel./fax: 05/45 2130 82 • České Budějovice, tel./fax: 038/63 53 047, 0603 465 623
- Liberec, tel./fax: 048/52 25 561-2 • SR Bratislava, tel./fax: 00421/ 75 34 16 628

Porovnání CD-RW a DVD-RAM aneb kam s daty

Naše životy se ubírají směrem k naprosté digitalizaci. S tím ovšem narůstá také množství elektronických dat, která je nutno zálohovat, ať již pro využití v budoucnosti či z bezpečnostních důvodů.

Kapacita, cena, kompatibilita – tři základní rozdíly mezi CD-RW a DVD-RAM mechanikami.

CD-RW zařízení mohou zapisovat data jak na CD-R tak CD-RW média, přičemž číst dokáží mimo výše uvedená také média CD-ROM a audio CD. Standardem jsou média (CD-R, CD-RW) o kapacitě 650 MB, i když nové vysokokapacitní CD-RW dokáží pojmout až 700 MB dat. Mechaniku je možno pořídit již za méně než 200 USD.

Mechaniky DVD-RAM dokáží přečíst nejen každý disk, jehož označení začíná písmeny DVD (DVD-RAM, DVD-ROM), ale také téměř každé CD. Drobné komplikace mohou vyvstat při snaze načíst některé typy CD-R médií. CD-R, CD-RW a DVD-RAM jsou média použitelná pro zápis v DVD-RAM mechanikách. Nejsilnější zbraní DVD-RAM je bez pochyby kapacita médií, která dokáží uchovat až 2,6 GB na jednostranném a 5,2 GB dat na oboustranném disku, několikráte tak překračujíc kapacitu médií CD-R a CD-RW. Bohužel cena pohybující se kolem 700 USD není právě zanedbatelná.

Jak nejlépe využit?

Za připomenutí stojí mimo jiné fakt, že pouze CD-RW a CD-R mechaniky jsou schopny vypálit CD-R disk ve formátu určeném také pro běžný CD audiopřehrávač například ve vašem hi-fi systému. Tento „um" je velice zajímavý především nyní, v době, kdy do hry vstupuje internet a soubory MP3. Cestu k práci s těmito hudebními soubory mnohdy usnadňují již sami výrobci CD-RW mechanik, kteří integrují nástroje pro download, ukládání a dekódování MP3 či RealAudio přímo jako součást softwarových balíků dodávaných spolu se zařízením.

Také další skutečnost dává vyniknout CD-RW nad technologii DVD, která ztrácí v porovnání rychlosti čtení, což pramení z faktu, že DVD-RAM dokáže číst maximálně dvojnásobnou rychlostí, což je hodnota ekvivalentní šestnáctinásobné rychlostí čtení u CD-RW. Pro CD-RW hovoří také kratší přístupová doba (120 ms oproti 200 ms u DVD-RAM), jež se projeví především při práci s větším počtem malých souborů.

V případě, že jste se již rozhodli pro jednu z uvedených technologií, zbývá ještě učinit několik rozhodnutí, než přistoupíte k vlastní volbě výrobce (resp. značky).

Volba nebývá lehká

Hned jako první je nasnadě volba mezi interní a externí modifikací. V případě, že se rozhodnete používat mechaniku na více než jednom počítači, oceníte nepochybně výhody (komfort při připojování /montáži/ i vyjímání /demontáži/ mechaniky a ušetřený čas) externího modelu i za cenu vyšších nákladů (všeobecně platí, že externí mechaniky jsou o cca 100 USD dražší).

S výběrem modelu (externí / interní) také nepřímo souvisí volba rozhraní. Mechaniky připojitelné přes EIDE rozhraní jsou všeobecně levnější, toto rozhraní však z pravidla naleznete pouze na interních modelech. Naopak externí zařízení využívají v široké míře rozhraní SCSI. Pamatujte však, že SCSI zařízení potřebuje ke svému chodu nejen SCSI řadič (řadič SCSI může být již integrován na vašem matherboardu), ale také propojovací kabel, jež nemusí být součástí balení dané mechaniky a jejichž koupí podstatně vzrostou pořizovací náklady. V poslední době se také začala objevovat zařízení využívající USB a ieee 1394, která však pracují pouze „pod" operačními systémy Windows 98 SE nebo Windows 2000.

Využívajíc metodu zápisu označovanou jako premastering package (podporována například softwarem Adaptec's Easy CD Creator) můžete vytvořit CD ve formátu ISO 9660 čitelné prakticky na každém počítači. Práci se soubory si lze usnadnit instalací ovladače UDF (Universal Disk Format) 1.5, který umožní manipulovat se soubory (pouze na médiích softwarově přizpůsobených tomuto formátu – patřičným zformátováním) pomocí průzkumníka (Windows Explorer) ve Windows. Pokud zvolíte DVD-RAM, máte o starost méně, neboť všechny součásti, které budete potřebovat k manipulaci se soubory, jsou již obsaženy ve Windows 98.

Co říci závěrem k volbě mechaniky? V případě, že potřebujete zálohovat gigabajty dat, s ohledem na náklady by vaši pozornost měly zaujmout relativně nově příchozí mechaniky DVD-RAM. V potaz lze vzít nejen zmiňovanou kapacitu médií, ale také schopnost pracovat s DVD-ROM, které si rychle razí cestu, především jako moderní nosič videa a snad nástupce již zastaralých videokazet. Jestliže si však vystačíte s kapacitou, kterou nabízí média CD-RW, bude vám odměnou nejen výhoda vytvářet audio CD funkční v běžných audiopřehrávačích, ale také podstatně nižší pořizovací náklady.

Test

Na začátku by jistě nebylo od věci představit všechna zařízení, která si dnes budete mít možnost „osahat," spolu s ohodnocením celkového dojmu. V tomto článku naleznete 3 DVD-RAM a 5 CD-RW mechanik.

Můj názor

DVD-RAM mechaniky

★★★★★ Hi-Val DVD-RAM HDV-DR-00R1/7
★★★ Pinnacle Micro Flex DVD-RAM
★★★★★ QPS Que! DVD-RAM

CD-RW mechaniky

★★ Aopen CRW9624
★★★ Creative Labs 4424 CD-RW
★★★★ Creative Labs 8432 CD-RW
★★★ Granite EXT94-CDRW-2
★★★★★ HP CD-Writer Plus 9210e

★★★★★ výborná, ★★★★ velmi dobrá, ★★★ dobrá, ★★ dostatečná, ★ slabá

První v přehledu, nikoliv však v žebříčku hodnocení, vám nabízím interní model DVD-RAM mechaniky společnosti Hi-Val Inc (označení **Hi-Val DVD-RAM HDVDR-00R1/7).** Za 735 UDS, což je, pravda, nejvyšší cena, na kterou můžete v tomto článku narazit, získáte nejen mechaniku samotnou, ale také kartu pro dekódování MPEG-2 Sigma Designs' REALmagic Hollywood Plus, kterou jistě ocení všichni filmoví nadšenci. Studenou sprchou bude zcela jistě informace o nutnosti dokoupit si SCSI řadič, který není součástí balení.

Hodnoty pro čtení 2x, přepis 1x a zápis 1x, SCSI rozhraní, přístupová doba 200 ms, vyhledávací doba 120 ms jsou v podstatě standardem pro všechny zde zmiňované DVD-RAM mechaniky. Jako jediná ze tří zde zmiňovaných má vyrovnávací paměť 2 MB a nemá modifikaci kompatibilní s počítači Macintosh.

I přesto, že k práci se soubory nepotřebujete žádný zvláštní software – všechnu práci totiž bez problému zastane Microsoft Explorer, naleznete v krabici také program Software Architects' WriteDVD!

V případě, že přemýšlíte o záloze větších objemů dat, neměla by tato mechanika ujít vaší pozornosti.

>> **Hi-Val Inc.,** Santa Ana, CA; 714-953-3000, www.hival.com

Společnost **Pinnacle Micro Inc.** uvádí na trh bytelně vyhlížející externí modifikaci DVD-RAM mechaniky, kterou pořídíte za 670 USD. Navíc si musíte ze svého zaplatit SCSI řadič a propojovací kabel, které budete v krabici hledat zbytečně.

Na rozdíl od Hi-Val (mechanismus Toshiba) a ve schodě s QPS Que! je použit mechanismus Hitachi (2x čtení, 1x zápis/přepis) stejně jako 1 MB vyrovnávací paměti.

Jediným programem dodávaným s mechanikou je WriteDVD! (jedna z aplikací Software Architects), umožňující podporu UDF. I zde však můžete k operacím se soubory použít libovolný program z nabídky Windows.

Berouc v potaz cenu a vlastnosti se dá říci, že na její koupi neprohloupíte, ačkoliv poněkud robustnější provedení externí varianty může nahrát jiným výrobcům. K dostání je také interní provedení.

>> **Pinnacle Micro Inc.,** Rancho Santa Margarita, CA; 800-553-7070, www.pinnaclemicro.com

Poslední společností je **QPS Inc.** Cena (629 USD) zde rozhodně není obrazem výkonu. V laboratorních testech PC Magazine získala tato mechanika nejvyšší ocenění ve všech testech (počínaje zápisem 400 MB souborů přes kopírování strukturovaného adresářového stromu až po hodnoty přístupové doby). Navíc velice zdařilý housing (pouzdro) této externí DVD-RAM mechaniky skrývající mechanismus Hitachi (2x čtení, 1x zápis/přepis) s 1 MB vyrovnávací paměti, dvěma použitelnými rozhraními (EIDE a SCSI) v kombinaci s obsáhlým příslušenstvím hovoří jasně pro.

Výrobce tentokráte neomezil pří-

slušenství pouze na software, kterým je dobře známý WriteDVD! od Software Architects, ale přibalil také SCSI řadič Adaptec aic-7850 a kompletní soupravu kabelů a konektorů, čímž samozřejmě nasadil laťku hodně vysoko.

Jak shrnout tento ojedinělý komplet za více než výhodnou cenu? V případě, že potřebujete DVD-RAM – kupte to. Získáte nejen kvalitní DVD-RAM mechaniku, ale také vše, co budete potřebovat k jejímu okamžitému zprovoznění. K naprosté dokonalosti, by snad mohl výrobce do krabice přibalit už jen počítač.

>> **QPS Inc.,** Yorba Linda, CA; 800-559-4777; www.qps-inc.com

Od mechanik DVD-RAM se dostáváme k CD-RW, což sice příliš nedodržuje chronologickou posloupnost vývoje, ale vzhledem k jejich rozšíření jim druhý sled nijak neuškodí.

Interní mechanika **AOpen CRW9624** společnosti **Acer America** by byla vzhledem ke své ceně velice zajímavou možností zálohy dat, tedy kdyby...

Dalo-li se u DVD-RAM mechanik označit SCSI jako standardní nebo přinejmenším převládající rozhraní, u CD-RW (alespoň těch interních) je to povětšinou EIDE. Stejně tak 2 MB vyrovnávací paměti nikterak nevybočují z průměru a berouc v potaz hodnoty pro čtení, zápis a přepis (24x/4x/6x) nemohu jinak, než označit tuto mechaniku bez výčitek za slabší průměr.

Na dokonalosti ji také nepřidá absence podpory UDF, která činí manipulaci se soubory poněkud obtížnější. Také softwarové vybavení zastoupené CD-Maker-em z per tvůrců v NTI (premastering SW), Gamut's 98 MP3 Solutions pro práci s MP3 soubory a Norton Ghost, lze označit za průměrné.

Podtrženo, sečteno – žádná sláva.

>> **Acer America,** San Jose, CA; 888-852-6736, www.aopenusa.com

Společnost Creative Labs přichází na trh hned s dvěmi mechanikami. První z nich je mechanika střední třídy **CD-RW Blaster 4224** 24x/2x/4x (180 USD), druhou bych označil jako jejího rychlejšího sourozence typově označeného jako **Blaster 8432,** jež je k dispozici za 300 USD a jeho parametry (čtení 32x, přepis 4x, zápis 8x) uspokojí i náročné. Obě mechaniky jsou shodně osazeny 2 MB vyrovnávací pamětí, EIDE rozhraním a podporují formát UDF. Poněkud netradičně je zkompletováno softwarové vybavení, které je poskládáno z Prassi's abCD pro práci se soubory ve formátu UDF na médiích CD-RW, premastering SW je potom zastoupen programem Nero Burning ROM od Ahead Software a Easy CD Creator-em společnosti zvučného jména Adaptec.

Čtyřidvadvačtyřka svými schopnostmi uspokojí především sváteční uživatele, pro které je díky své ceně výhodnou koupí. Potřebujete-li ale opravdu „zatočit" s CD, neváhejte a pořiďte si osmčtyřitřidvojku.

>> **Creative Labs Inc.,** Milpitas, CA; 800-998-1000, www.creativelabs.com

Další odstavce budou patřit jediné CD-RW mechanice v našem přehledu, která používá zatím nepříliš rozšířené rozhraní IEEE 1394. Jedná se o **EXT94-CDRW-2** z dílen Granite Microsystems Inc. a jak již sám název napovídá, budu hovořit o externí modifikaci. EXT94 postavena na mechanismu SONY (1 MB vyrovnávací paměti) s cenou 459 USD stojí téměř dvakrát tolik, co mechaniky se stejnou rychlostí v EIDE provedení.

SONY nenese pouze název použitého mechanismu, ale také kompletní softwarové vybavení. Sony's CD Complete obsahuje: Hotburn (premastering SW pro data a audio), Prassi's abCD, Mixman Studio Pro (audio mixážní program) a CD Stomper Pro Label Software (pro zpracování potisku CD).

Z výsledků testů však jasně vyplývá, že výkonnostně je EXT94-CDRW-2 srovnatelná s mechanikami EIDE se stejnými hodnotami rychlostí tj. 24x/2x/4x (např. **CD-RW Blaster 4224, Creative Labs)**. Takže, pokud nepotřebujete zařízení vybavené právě tímto rozhraním (IEEE 1394), je pravděpodobně mnohem lepší ušetřit nějakou tu korunu volbou mechaniky s jiným rozhraním (EIDE, SCSI).

>> **Granite Microsystem Inc.,** Mequon, WI; 800-822-2983, www.granitemicrosystems.com

Poslední v našem přehledu, na SCSI rozhraní postavený **HP CD-Writer Plus 9210e,** je dokonalou kombinací rychlosti, spolehlivosti a širokého spektra dodávaných softwarových produktů. Model samotný je k dostání ve dvou variantách – interní za 299 USD a o rovných 100 USD dražší externí modifikace, kterou oceníte všude tam, kde potřebujete používat CD-RW mechaniku na více počítačích.

Krabice je doslova napěchována přiloženým softwarem: Adaptec - Easy CD Creator, DirectCD, HP - Disaster Recovery, Sonic Foundry - ACID Music, eFax.com - Filing Central a Naeto CD Labeler Kit.

4 MB vyrovnávací paměti jsou dostatečnou zárukou toho, že se vám hlášení „buffer underrun" bude objevovat na monitoru jen zcela výjimečně. Přidám-li zmínku o rychlosti 32x/4x/8x a dalších dvou podporovaných rozhraních, jimiž jsou EIDE a SCSI, jsme u konce diskuse.

CD-Writer Plus 9210e společnosti Hewlett-Packard lze označit jako nejlepší CD-RW mechaniku tohoto přehledu.

>> **Hewlett-Packard Co.,** Palo Alto, CA; 800-752-0900, www.hpcdwriter.com

Petr Viazanica

Největší výběr her za výborné ceny!

Svět her

Presto·CS COMPUTER **5x v Praze**

Zlatnická 4, Praha 1, 110 00

počítače
PC komponenty
nové i bazarové

Vyměníme Vám počítač

→ **Při koupi počítače u naší firmy odkoupíme Váš starý počítač.**
→ **Pokud chcete modernizaci, odkoupíme od Vás staré díly.**

U nás zaplatíte vždy méně!

Ukázka z momentální nabídky - ceny se průběžně mění

Pentium 133 aktivní chladič paměť 32 MB RAM základní deska grafika 1 MB harddisk 635 MB disk. mechanika 3,5" provedení desktop klávesnice myš cena **2.998 Kč**	Pentium 150 aktivní chladič paměť 16 MB RAM základní deska grafika 2 MB harddisk 1,2 GB disk. mechanika 3,5" provedení minitower klávesnice myš cena **3.398 Kč**
Pentium 200 MMX aktivní chladič paměť 32 MB RAM základní deska grafika 1 MB harddisk 1,2 GB disk. mechanika 3,5" provedení desktop klávesnice myš cena **3.998 Kč**	Intel Cel. 366 PPGA aktivní chladič paměť 32 MB SDRAM základní deska grafika SiS 8 MB zvuk SB Pro comp. 3D harddisk 8,4 GB disk. mechanika 3,5" CD-ROM Delta 48x kláv., myš, joystick cena **9.598 Kč**

monitor 15" Siemens **2.598 Kč**

Nabízíme také PC díly za skvělé ceny.

Design © Excalibur, 2000

Ceny jsou uvedeny bez DPH 22%

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

PC sestavy a komponenty:
- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot) **tel. 231 35 57**

Hry na PC CD-ROM a Playstation:
- Zlatnická 4, Praha 1, 110 00 (Camelot)
- pasáž Jiřího Grossmanna, Politických vězňů 14, Praha 1, 110 00 (přístup též z Václavského nám. pasáží Jalta) **tel. 24 23 25 95**

Hry pouze na Playstation:
- Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
- Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)

Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

Test **mobilních telefonů**

Telefony pro každého (cena do 10 tisíc Kč)

Do této kategorie jsme zahrnuli přístroje pro nejširší škálu uživatelů, kteří požadují telefon s rozumnými parametry a hlavně za rozumnou cenu. Nenechte se však mýlit, mnoho přístrojů této třídy dnes překvapuje funkcemi, o kterých si před rokem a půl mohly nechat mašinky high-end třídy jen zdát.

Nokia 3210

„Třicetdvadesítka" je již zaběhlým telefonem na našem trhu a těší se skoro tak velké oblibě jako její legendární nezničitelný předchůdce 5110. Jedná se o jeden z prvních modelů s integrovanou anténou a designově nezvyklé rozšíření kolem displeje mu jistě přidává na extravaganci a zvyšuje jeho ergonomii. Kvalitní zpracování je u Nokie samozřejmostí stejně jako uživatelsky velmi přátelský „systém". Displej je velký, velmi přehledný a ovládání vám velice rychle přejde do krve. Potěší možnost posílání obrázkových zpráv a díky obrovské podpoře Nokií na internetu máte k dispozici velké množství vyzvánění, log operátorů a obrázků, které si můžete pomocí SMS poslat rovnou na telefon. Nechybí kalkulačka, datum, hodiny s budíkem a pár her, což už dnes patří ke standardnímu vybavení většiny telefonů. Škoda absence W@Pu. Výdrž baterie je v normálu a integrovaná anténa nijak nezhoršuje příjem signálu. Dualita je samozřejmostí. Proč chybí vibrační vyzvánění, nikdo neví, alfaverze jím totiž disponovala, ale naštěstí si ho dnes můžete za pár korun nechat dodělat. Systémový konektor najdete nezvykle uvnitř telefonu a kdo by ho chtěl využívat, musí si pořídit speciální kabel. Komu se nelíbí původní vzhled, má k dispozici řadu výměnných coverů nejrůznějších barev a námětů.

Rozměry v-š-h (mm): 124 x 51 x 23
Hmotnost s baterií (g): 151
Pohotovostní doba (hod.): 55 - 260
Doba hovoru (min.): 150 - 270
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: NiMH 1200 mAh
Displej (znaky / řádky) 14 / 5 (grafický)

Alcatel One Touch View W@P db

Nejnovější duální koník ze stáje Alcatelu již na první pohled nijak nevybočuje z designového standardu používaného touto firmou (mezi fajnšmekry nazývaného „hruška"). Nic proti němu, dobře se drží a telefony této značky podle něj poznáme na první pohled. Ale na druhou stranu všeho moc škodí a u Alcatelu to vědí, a tak jejich modely nové generace budou již vypadat úplně jinak. První odlišností které si všimnete je pětiřádkový plně grafický displej. Díky němu je proslulé kostrbaté ovládání Alcatelů poněkud zpříjemněno a milci této značky zřejmě řičí radostí. Nečekejte však žádné animace nebo obrázky ala Nokia, to není „alcatelí" styl. W@P se díky menšímu displeji a navigačním tlačítkům na levé straně telefonu poněkud hůře ovládá a pro surfování w@pikem bychom rozhodně doporučovali jiný přístroj. Předností telefonu je zabudované hands-free, které se kvalitou zvuku řadí mezi jedno z nejlepších. Taktéž příjem signálu a přenos zvuku je na velmi vysoké úrovni. Na každodenní telefonování ideální přístroj, ostatně proto jsou všechny „Alkáče" mezi lidem i přes svoji vzhledovou svéráznost tak oblíbeny.

Rozměry v-š-h (mm): 122 x 54 x 25
Hmotnost s baterií (g): 150
Pohotovostní doba (hod.): 130
Doba hovoru (min.): 285
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: NiMH 650 mAh
Displej (znaky / řádky) 14 / 5 (grafický)

Motorola T2288

Tento telefon zdá se mi býti poněkud rozporuplným… Klasický low-end firmy Motorola. Již od dob d160 se tyto telefony vyznačovaly absencí základních funkcí, velkou výdrží baterie a vzhledem, o kterém nikdo neví, co si vlastně má myslet. Ani T2288 není výjimkou. Je dost podivné, že telefon obsahující poměrně moderní technologii, což W@P bezesporu je, postrádá tak základní funkce jakými jsou datum nebo čas, a tím pádem všechny záležitosti od toho odvozené. Již tradičně si telefon neumí k odesílateli SMS přiřadit jméno ze seznamu, ale na to si už snad u Motorol všichni zvykli. Také vibrační vyzvánění chybí a systémový konektor není vyveden. Příjem signálu i kvalita přenosu hlasu je v průměru a T2288 je samozřejmě duální. Kladem je poměrně velký pětiřádkový displej, ale ten je pro W@P spíše nutností. Telefon tak nemá kromě velké (opravdu velké) výdrže baterie a W@Pu co nabídnout a ani designově není nejzdařilejší. Od firmy Motorola bychom doporučovali spíše stroje z vyšších tříd.

Rozměry v-š-h (mm): 130 x 47 x 27
Hmotnost s baterií (g): 140
Pohotovostní doba (hod.): 100
Doba hovoru (min.): 210
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: NiMH 700 mAh
Displej (znaky / řádky) 15 / 5 (grafický)

Siemens C35i

To nejlepší na konec!

Jednoznačně král této kategorie, do které spadá spíše cenou nežli výbavou, která je více než bohatá.

Začněme vzhledem. C35i nevypadá přehnaně extravagantně a jeho jemně prohnuté linie se stříbrným oválem zdůrazňujícím displej, lahodí oku. Série 35 je asi to nejhezčí co doposud siemens na poli mobilních telefonů vytvořil. Menu telefonu je přehledné a i ten, kdo ještě neměl se siemensy co do činění, rychle přivykne. Můžete si nastavit profily pro tři různá prostředí podle hlučnosti (normální, tiché a hlučné), můžete ke každé položce v přehledném telefonním seznamu přiřadit robo-face, který se vám bude zobrazovat, jakmile bude dotyčný volat a „céčko" toho samozřejmě umí ještě mnohem víc. Telefon obsahuje dokonce i jednoduchý organizér, který vám připomene všechny důležité události a schůzky. Nechybí ani konvertor měn, kalkulačka, budík, stopky či odpočet. Jedním slovem luxus. Jednou z dalších předností je vestavěný hardwarový modem – stačí připojit k PC, PDA nebo k čemu chcete a svět patří vám. Jen tak na okraj zmíním, že k tomu všemu má C35i samozřejmě W@P (proto to i na konci označení). Přidáme hry, kvalitní displej, vibrační vyzvánění a už tomu snad ani nebudete věřit. Jediná chybka – snad aby přísloví „nic není dokonalé" dostálo svojí platnosti – menší výdrž baterie. To nám ale radost z C35i nezkalí, ne?

Rozměry v-š-h (mm): 118 x 46 x 21
Hmotnost s baterií (g): 110
Pohotovostní doba (hod.): 140
Doba hovoru (min.): 270
Pásma GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: NiMH 500 mAh
Displej (znaky / řádky) 22 / 3 (grafický)

Mobilní business (do 15 tisíc Kč)

Špičkové pracovní nástroje disponující velkou škálou funkcí pro lidi vyžadující od telefonu mnohem více, než pouze se „domluvit". Tyto telefony se svým vybavením blíží skutečným mobilním kancelářím a předznačují budoucí trend integrovat co nejvíce prvků do jednoho přístroje (telefon, plánovač, diktafon, internet) spolu se špičkovým provedením.

Nokia 6150

Tento telefon se stal standardem pro třídu „manažerských telefonů" a vychází přímo z typu 6110, a to i designově. Velikost telefonu je ideální a příjemně se drží, i když člověk odejde třeba z porady vrcholně rozčílen a klepou se mu ruce. Grafický displej je i přes oči zalité krví ze vzteku z krachu burzy dobře čitelný. Přesto, že to není nejnovější model, je stále mezi lidmi velice oblíben, a to zejména kvůli své spolehlivosti, duálnosti a množství praktických funkcí. Např. 6150 podporuje profilování skupin, přičemž každé můžete přiřadit jiné zvonění a logo. Konec papírových vizitek! Jednoduše si vy-

tvoříte svoji vizitku a vyměníte ji přes IR port nebo SMS se svým obchodním partnerem. Rovněž je implementována podpora Smart Messagingu, takže pokud se vám nelíbí zvonění nebo loga ve vašem telefonu, pošlete si jiná. Z dalších příjemných záležitostí bych zmínil kalendář, budík nebo kalkulačku. K přenosu dat můžete využít systémový kabel nebo IR port. Pomocí Nokia Data Suite lze svoje záznamy synchronizovat s PC nebo si je prakticky zálohovat. Přijít o pracovní telefonní seznam totiž není nic moc. Vibrační zvonění zabudováno není, ale koupě vibrační baterie řeší i toto. Pro toho, kdo oželí W@P a žádá kvalitní levnější telefon – ideální volba.

Rozměry v-š-h (mm): 129 x 47 x 28
Hmotnost s baterií (g): 142
Pohotovostní doba (hod.): 60 - 260
Doba hovoru (min.): 180 - 300
Pásma GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: Li-Ion 900 mAh
Displej (znaky / řádky) 14 / 5 (grafický)

Nokia 7110

Žádný telefon dosud nerozčeřil mobilní hladinu tak, jako Nokia 7110. Dlouho netrpělivě očekávaná, pověsti o ní předcházely její příchod. A nejen proto, že měla být prvním telefonem s opravdu funkčním W@Pem. Pak se to stalo. Napětí z očekávání rychle opadlo a telefon byl tady. Napětí vystřídalo zklamání. Ze začátku se 7110 nedala vůbec sehnat, a když jich už bylo na pultech konečně dostatek, zjistilo se, že telefon zase takové překvapení není. Potíže s firmware, celková nedotaženost konstrukce. Podívejme se ale na přístroj z pohledu nezávislého uživatele. Design nezakrytě vychází z veleúspěšného modelu 8110, legendárního „banánu". Uživatel určitě ocení velký displej, roller kterým lze telefon snáze ovládat (obdoba SONY Jog Dial), „matrixovský" vytřelovací flip zase dozajista přidá na atraktivitě. Přehledné ovládání pramenící z předchozích úspěšných typů, tisíc variabilních položek v telefonním seznamu a W@P i IR port k tomu – bez komentáře. Ale. Na první pohled příjemně velký displej nepříjemně zvýšil váhu, vystřelovací flip je poruchový nemluvě o totální nedoladěnosti prvních firmwarů. Spoustu lidí by moc zajímalo, jak komunikační gigant jako Nokia mohl pustit na trh tak nedotažený telefon? Na tuto otázku se už odpověď asi nikdy nedovíme, a tak si raději počkáme na nové modely. Co třeba 6210?

Rozměry v-š-h (mm): 125 x 53 x 24
Hmotnost s baterií (g): 141
Pohotovostní doba (hod.): 55 - 260
Doba hovoru (min.): 90 - 270
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: Li-Ion 900 mAh
Displej (znaky / řádky) 15 / 4 (grafický)

Siemens S35i

Další přístroj ze série 35 a současně nástupce modelu S25, který se mohl stát velkým hitem, nebýt použití protokolu pro W@P, který ani jeden z našich operátorů nepodporoval. Jinak je tomu u S35i. Stejně jako u sourozence C35 se jedná o velice povedený kousek a oba bráškové mají mnoho společného. Navenek se však výrazně liší. S35i těží z integrované antény (ta však nemá žádný negativní vliv na kvalitu signálu), a tak nic neruší jeho pravidelný oblý tvar. Telefonu dominuje velký 5ti řádkový displej ideální pro W@P a textové operace. Vnitřní systém menu je velmi podobný C35i a mimo jiné obsahuje také profily, filtrování hovorů, vizitky, hodiny nebo hry (mimochodem v sérii 35 velice zdařilé). Pomocí kalendáře a plánovače můžete zorganizovat svůj život podle vašich představ. Při psaní SMS je možno využít několika přednastavených „formulářů", do kterých stačí pouze vyplnit data (př. zpozdil jsem se, přijdu v …). Nechybí ani technologie T9, tradičně však chybí český slovník. Lahůdkou je hlasové vytáčení a k přenosu dat použijete kabel nebo IR port. Zajímavostí je možnost nacachovat si několik posledních W@P stránek a prohlížet off-line. S 35i je zkrátka moderní, cenově relativně dostupný a technologiemi nabitý telefon.

Rozměry v-š-h (mm): 118 x 46 x 21
Hmotnost s baterií (g): 99
Pohotovostní doba (hod.): 140
Doba hovoru (min.): 270
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: Li-Ion 600 mAh
Displej (znaky / řádky) 16 / 5 (grafický)

Tevi s.r.o.

U nádražní lávky 5, Praha 8 - Karlín

tel: 02/24811200, 0602/666669, 0608/35553

Sony CMD Z 5

Duální telefon, vibrační zvonění, WAP, grafický display, Jog Dial, hlasový záznamník, funkce plánovač, světový čas aj. Hmotnost 83 g. Novinka f. Sony.

18 490 Kč

Nokia 8210

Špičkový duální telefon, infraport, vibrační zvonění, profily volání, hodiny, datum, budík a spousta dalších funkcí. Hmotnost 79 g.

14 777 Kč

Novinka!

Nokia 6210

Duální telefon, vibrační zvonění, paměť na 500 tel. čísel, infraport, WAP, kalendář, hodiny, datum, budík, hlasové vytáčení na 10 tel. čísel atd.

14 990 Kč

Skladem velký výběr telefonů

Motorola V 3690	15 890 Kč
Ericsson T28s	10 990 Kč
Ericsson T10	4 300 Kč
Nokia 5110	3 900 Kč
Nokia 7110	12 990 Kč
Siemens S35i	12 690 Kč
Samsung SGH 2100	7 490 Kč
Samsung SGH A 100	16 890 Kč
Panasonic GD 90	8 890 Kč
Sagem 922	3 500 Kč

Všechny ceny uvedeny včetně DPH

GO + Twist sady

Široká nabídka GO a Twist sad

10 % sleva na všechny GO a Twist sady

www. elektrohity.cz

Motorola P7389 Timeport

Triband. Takto by se jedním slovem dal tento telefon charakterizovat. Umí totiž pracovat na třech kmitočtech, které využívají sítě GSM, a to dává jeho majiteli při cestách do zahraničí velkou výhodu. Domluví se s ním téměř všude. Na pohled působí příjemně, i když odpůrce motorolovských designů asi neuchvátí. Jeho přiměřeně velký displej je vybaven holografickou folií, která zvyšuje čitelnost ve ztížených podmínkách. Ve vybavení telefonu nalezneme standardní infraport, vibrační zvonění a samozřejmě W@Pový prohlížeč, jedno z hlavních lákadel tohoto telefonu. Dále nechybí integrovaný modem, který zvládne přenášet data rychlostí 14,4 kbps a pomocí kterého se lze poměrně bez problémů s PC, Palm atd. připojit k Internetu. Hodiny a datum lze považovat za samozřejmost, i když absence budíku je opět nevysvětlitelná, stejně jako neschopnost identifikovat příchozí SMS (Motorolo, Motorolo). Na druhou stranu jistě potěší možnost pořídit tříminutový zvukový záznam, a to buď hovoru nebo lze telefon využít i jako diktafon. Hlasové ovládání zvládá vytáčení 25 čísel z telefonního seznamu nebo vyvolání 9 funkcí z rychlého přístupu. Spolu s bezvadným příjmem signálu a čistým zvukem to z Motoroly P7389 Timeport činí praktického dobře vybaveného pomocníka a přítele.

Rozměry v-š-h (mm): 130 x 45 x 21
Hmotnost s baterií (g): 108
Pohotovostní doba (hod.): 150
Doba hovoru (min.): 210
Pásma: GSM 900 / 1800 / 1900
Typ akumulátoru: Li-Ion 600 mAh
Displej (znaky / řádky) 15 / 5 (grafický)

Šperky s anténou (nad 15 tisíc Kč)

Do této poslední škatulky spadají skutečné skvosty mobilního světa, které vynikají především designem, velikostí a zpracováním. Některé modely v sobě spojují tyto vlastnosti s funkcemi business telefonů. Jsou určeny pro nejextravagantnější, nejnáročnější a nejmovitější jedince, toužící po dokonalém image.

Motorola V3690

V současné době nejmenší mobil na našem trhu a přímý nástupce typu V3688. Motorola od počátku inklinovala k miniaturizaci mobilních telefonů, prvními Star-Tacy počínaje a teď V3690 konče. Je otázkou, jaká je ideální velikost telefonu pro držení v ruce, nehledě na větší pravděpodobnost krádeže. I V3690 je podle nás určená spíše pro použití s bondovkou. Co vlastně tenhle oříšek pro Popelku umí? Konstrukčně drží linii telefonů s flipem, ve kterém je ukryt pětiřádkový displej vybavený folií pro lepší čitelnost. Nemá infra port, ale k PC ho lze připojit sériovým kabelem nebo PCMCIA. Je vybaven hlasovým vytáčením a vibračním vyzváněním. Ani výdrž baterií není špatná. Využívat můžete rovněž hlasový záznamník. Jedná se však o telefon, u kterého oceníte předně jeho „mikro" rozměry a váhu. Můžete si být jisti, že za ni však „mega" zaplatíte.

Rozměry v-š-h (mm): 82 x 43 x 26
Hmotnost s baterií (g): 83
Pohotovostní doba (hod.): 150
Doba hovoru (min.): 210
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: Li-Ion 500 mAh
Displej (znaky / řádky) 16 / 5 (grafický)

Nokia 8850

Nástupce 8810, prvního miniaturního telefonu od Nokie. Telefony této třídy jsou spíše módním doplňkem, a tak jim designéři věnují mimořádnou péči. Oproti 8810 se 8850 ve vzhledu liší zejména náhradou lesklého chromovaného krytu klávesnice vkusnějším tmavě kovově šedým a i klávesnice sama doznala změny k lepšímu. Displej dostal bílé podsvícení, což podporuje dojem neobvyklosti. Telefon je duální (8810 nebyla) a je vybaven dobře fungujícím IR portem umístěným jako u všech modelů Nokie této kategorie na levé straně telefonu v dolní části. Ve výbavě nechybí praktické funkce: kalendář, plánovač, kalkulačka či Picture nebo Smart Messaging. 8850 vás bude poslouchat i „po hlase". Ovládání telefonu je klasické, osvědčené u starších modelů. Jediným záporem je díky integrované anténě a menší velikosti horší příjem signálu.

Rozměry v-š-h (mm): 100 x 44 x 17
Hmotnost s baterií (g): 91
Pohotovostní doba (hod.): 150
Doba hovoru (min.): 200
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: Li-Ion 650 mAh
Displej (znaky / řádky) 16 / 4 (grafický)

Nokia 8210

Tento telefon trochu připomínající miniaturizovanou 3210, se dal oproti Nokiím 8810 a 8850 cestou odkryté klávesnice a tak působí méně rafinovaně a poněkud upřímněji. Design, který je u této kategorie poloviční cestou k úspěchu, je elegantní a díky výměnným krytům i variabilní. Displej je grafický a vejdou se na něj klasické čtyři řádky textu. Ovládání je standardně příjemné a intuitivní. V telefonním seznamu lze položky opět řadit do skupin, telefon podporuje i Smart Messaging. Dále je k dispozici nastavení profilů, možnost posílat obrázková SMS, organizér či hry. Přístroj je vybaven i infraportem ke komunikaci s periferiemi či využití telefonu k připojení na internet. Drobek zvládne datové přenosy do 9600 bps. Kromě klasického zvonění umí 8210 i vibrovat, a to jenom potvrzuje, jakou škálou praktických funkcí tento malý-velký telefon disponuje.

Rozměry v-š-h (mm): 102 x 45 x 17
Hmotnost s baterií (g): 79
Pohotovostní doba (hod.): 150
Doba hovoru (min.): 200
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: Li-Ion 650 mAh
Displej (znaky / řádky) 16 / 4 (grafický)

Ericsson R320s

Krásný a chytrý. Takového by si určitě všechny naše čtenářky přály. A Ericsson R320s takový bezesporu je. Bohužel nebo bohudík, řeč je o telefonu. Designem pokračuje v linii dané modelem T28, jehož má být levnější variantou. Jestliže se vám zdá vysoký, nedejte se nachytat, klame tělem. A co nabral na výšce, postrádá na tloušťce – patří k jednomu z nejtenčích telefonů na trhu. Jeho útroby chrání stejně jako u T28 hořčíková vana, což jistě zvyšuje jeho životnost. Krásný čtyřřádkový a indigově podsvícený displej je jako na míru šitý W@Pu, který je vyřešen lépe než u Nokie 7110. Kromě pro tuto třídu telefonů standardního vybavení jako jsou hodiny, budík, IR port, vibrazvonění atd., je telefon např. vybaven i hromadným rozesíláním jedné SMS více příjemcům naráz, což spoří energii, čas a tím i peníze (SMSky ovšem zaplatíte všechny, ne jenom jednu). Rovněž profilování telefonu v určitých situacích je u tohoto modelu mimořádně vychytané. Šest profilů je přednastavených a můžete je libovolně měnit. Pro určitou situaci nastavíte zvonění, filtr hovorů nebo třeba i podsvícení displeje. Shrnuto a potrženo, jde o luxusního krasavce, který má všechno, co má mít (nejen), a navíc se umí přizpůsobit.

Rozměry v-š-h (mm): 130 x 51 x 15
Hmotnost s baterií (g): 95
Pohotovostní doba (hod.): 80
Doba hovoru (min.): 320
Pásma: GSM 900 / 1800
Typ akumulátoru: Li-Ion 650 mAh
Displej (znaky / řádky) 15 / 4 (grafický)

Šimon Záruba
(Čerpáno z Mobil.cz)

Žebříček telefonů podle redakce

Do 10.000 Kč	Do 15.000 Kč	Nad 15.000 Kč
1. Siemens C35i	1. Siemens S35i	1. Ericsson R320s
2. Nokia 3210	2. Nokia 6150	2. Motorola V3690
3. Ericsson T10	3. Motorola Timeport P7389	3. Sony Z5
4. Sagem MC920	4. Nokia 7110	4. Nokia 8210
5. Siemens C25	5. Nokia 6110	5. Nokia 8850

Minislovníček

Nacachovat – načtení stránek do paměti telefony a prohlížení offline
SMS – krátká textová zpráva, kterou můžete posílat z telefonu nebo internetu
GSM Banking – bankovnictví přes mobil, operace s účty
W@P – technologie pro prohlížení speciálních internetových stránek
Smart Messagingu – speciální funkce u Nokií, umožňuje posílání zvonění, log atd.
Technologie T9 – slovník v telefonu, který navrhuje různé možnosti pokračování slova

Prohlášení redaktorů Excaliburu:

NA TOMTO MÍSTĚ MUŽE BÝT PŘÍŠTĚ PRÁVĚ VÁŠ INZERÁT!

Stačí, když poskytnete redakci naturálie, po kterých neustále prahne:

1. Mobilní telefony. Líbí se nám: Siemens S35i, Siemens SL45, Ericsson R320s, Ericsson R520, Sony Z5, Nokia 6210.

2. Nábytek. Nejlépe v černé kůži: divan (podporující myšlenkové procesy redaktorů), křeslo s opěrkou (určené k relaxaci unaveného redaktora – zabudovaný masážní strojek vítán), postel s nebesy (v noci máme nejvíce inspirace).

3. Služební auto. Jsme spíše usedleji zaměřeni, proto se neurazíme nabídkami: Jaguar XJ, Bentley a v mimořádném, ale opravdu jen výjimečném případě akceptujeme Mercedes SLK, BMW Z3 či Nissan 300SX (kdo by pak psal...).

4. Výpočetní technika. Zde se necháme rádi překvapit. Když jsme příjemně překvapeni, pak píšeme opravdu dobře (může se nedá poroučet)... Rádi slyšíme slova: dáme Vám, nechte si to, já už to stejně nepotřebuji, neunesl bych to! v kombinaci s: GeForce2 Ultra, ThunderBird 1GHz a 21" Trinitron.

S uvedenými dárky se rádi necháme vyfotografovat a podepsané fotky Vám s potěšením pošleme (s nezbytnou zpáteční známkou –zadarmo ani kuře nehrabe! A my hrabeme rádi!).

Vaše redakce

NA TOMTO MÍSTĚ MUŽE BÝT PŘÍŠTĚ PRÁVĚ VÁŠ INZERÁT!

DATOVÉ KABELY

Připojte svůj mobilní telefon k počítači a vyždímejte z něj maximum!

Nokia (vč. 3210)
Siemens
Ericsson
Panasonic
Bosch
Sony

Software v ceně (i pro Siemens C25).

tel.: 0603 - 50 10 50
http://torgcentr.hyperlink.cz e-mail: torgcentr@mujweb.cz

ČESKÁ REPUBLIKA
PPI-ETC
... inteligence a jednoduchost

PRODEJ A DISTRIBUCE MOBILNÍCH TELEFONŮ A PŘÍSLUŠENSTVÍ

Průběžná 74a, 100 00 Praha 10, tel.: 02/67 298 250, fax: 02/67 298 251, e-mail: ppietc@ppi-etc.cz

EuroTel
max dealer

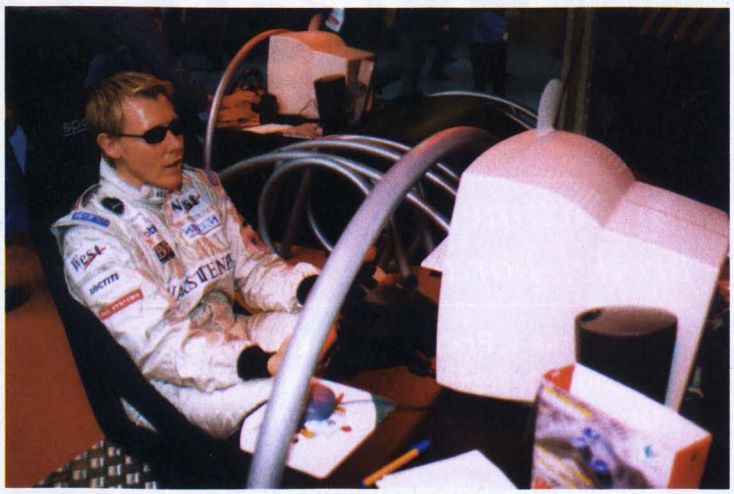
Na našich prodejnách nabízíme široký sortiment mobilních telefonů, příslušenství, splátkový prodej, poradenství ...

- megamarket PRIMA
  Vřesová 11, Šumperk, tel./fax: 0649/224 696
- megamarket PRIMA
  Suvorovova 154, Nový Jičín, tel./fax: 0656/707 109
- Prusinovského 351, Kroměříž, tel./fax: 0634/334 777
- Slovenská 1, Praha 2, tel./fax: 02/2425 5223
- Máchova 1, Jablonec n./N., tel./fax: 0428/711 557 l. 24
- Osvoboditelů 896, Louny, tel./fax: 0395/655 008
- megamarket PRIMA
  Brodská 496, Příbram, tel./fax: 0306/634 647

ECTS

Londýnský karneval barev a zábavy

▼ **Electronics Arts nás hned po příletu pozvali na velkolepou slavnost. Předváděly se tam nejočekávanější tituly z jejich produkce, hodně se hrálo a taky trochu jedlo a pilo. Hry nám tend den nějak odolávaly a tak jsme se pro jistotu věnovali jídlu. Nejlepší bylo suši...**



Každý rok se do Londýna sjedou všichni, co mají co do činění s počítači, hrami, softwarem a věcmi okolo chytrých mašinek. Výstava ECTS je prestižní událostí, která se koná vždy na začátku měsíce září. Pravda, není tak velkolepá jako její sestřička E3, jež se odehrává v USA. Tento rok byl ale v Londýně vidět opravdu propastný rozdíl mezi pompézností E3 a chudobou ECTS. Evropa není tak atraktivní trh jako Amerika a proto se pár nejvýznačnějších producentů her vůbec nenamáhalo přijet a účastnit. Škoda. Na druhou stranu jste zas díky tomu o tolik nepřišli. Protože my jsme na ECTS strávili spoustu hodin, pokusíme se vám výstavu přiblížit, tak jako byste tam byli s námi…

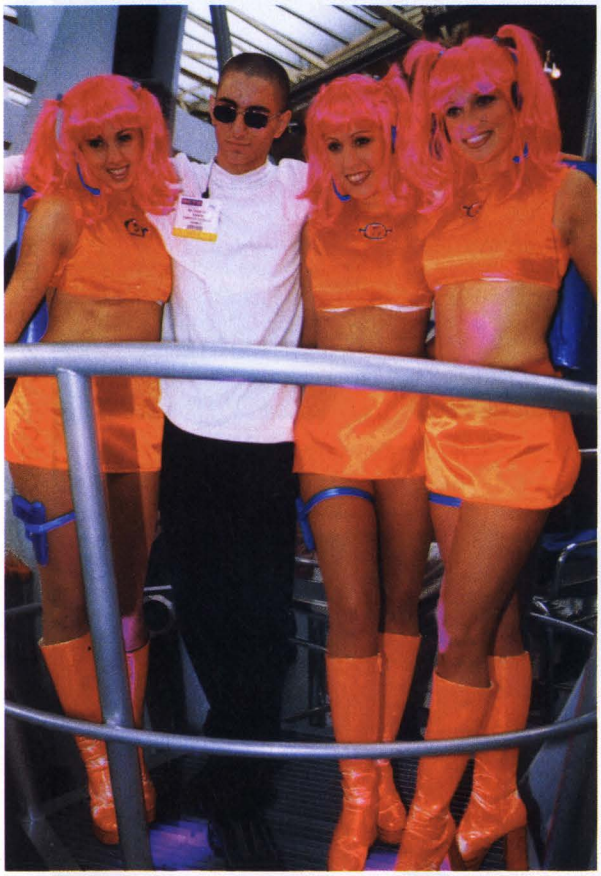
Představte si obrovskou halu (asi jako lední stadión), a tu naplněnou stánky rozličných konstrukcí a bizarních tvarů. Hala je dvoupatrová. Stánky jsou vlevo, vpravo – prostě všude. Vedou mezi nimi cestičky, ve kterých se velice rychle zamotáte. To je první problém. Po několika hodinách nevíte, kde už jste byli a kde ještě ne. Oči jsou unavené z toho neustálého sledování videí, dem a her samotných. *Pozor! Začíná vás bolet za krkem z toho neustálého kroucení sem a tam.* Když je řeč o únavě očí, je dobré zmínit i ušiska (tedy sluchové orgány). Zhruba tak po hodině ani nevíte, zda je ještě máte nebo je vám nějaký poberta už uloupil – obzvláště jsou nebezpeční skalní hráči Diabla – ty cizí uši přímo fanaticky rádi sbírají (narážka na Diablo, kde po zabití charakteru zůstane jeho ucho pozn. red.). Je to vysvobození. Myslím tím nemít uši. U každého stánku totiž něco huláká. A čím je stánek větší, tím samozřejmě přímo úměrně roste i intenzita hluku. K těm největším se prostě nedostanete! Převládají techno motivy a skákavé záležitosti. *Pozor! Máte žízeň.*

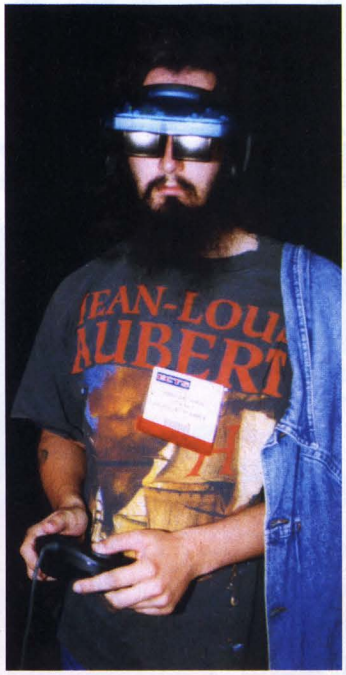
U každého stánku samozřejmě něco předvádějí. Většinou jsou to hry. Někdy to je hardware, programy či periférie. Ale hry převažují. Největší nával na ECTS bývá bezesporu u konzolí – hlavně Playstation a Playstation 2. Můžete si zahrát různé bojůvky, auta, 3D akční hry a další. Jednou jsme strávili u Tekkena skoro hodinu střídáním s několika divně mluvícími stvořeními – nebojte, naučili jsme ty cizáky, jak se u nás hraje. Ti jen tak nezapomenou. Po konci hraní jsme si podali ruce a šli škádlit další zázraky. To je na ECTS výborné. Zcela bez křeče si můžete zahrát s někým úplně cizím a nenásilně poznat něco jiného. I o tom je počítačová výstava. Když chcete, můžete poznat spoustu zajímavých a příjemných lidí. Je to hlavně o lidech. Nad celou exhibicí se vznáší duch porozumění. Bavte se s lidmi a oni se budou bavit s vámi. Nebudete litovat. Kromě herních zážitků si přivezete i krásné vzpomínky na obrovskou pařanskou komunitu. Ale zpět. Ostatní konzole chabě konkurovaly nadvládě PSX a PS2. Grafika nic moc a hry jakbysmet. Na ECTS se nemusíte stydět. Věřte nám. Jdete okolo obrazovky a vidíte tam zajímavou hru? Leží tam ovladač? Na co čekáte? Že jste tam sami, to nevadí, stejně je to určené pro vás – návštěvníky. Na konzolích se lze vyřádit do sytosti. I proto, že nabízejí hru pro dva hráče současně. U každého stánku se pohybuje obsluha s logy dané firmy, která si s vámi ráda popovídá. Někdy se setkáte i s tvůrci her, kteří s jiskrou v oku popisují svého miláčka. Ty poznáte určitě. Za celou výstavu jsem neměl pocit, že bychom někoho otravovali, všichni se příjemně usmívali a mluvili, mluvili a mluvili… Jestli narazíte na někoho bručivého, pak je to výjimka potvrzující pravidlo. *Pozor! Neměli jste tolik pít, teď musíte hledat záchod (naštěstí se za něj neplatí).*

Pořádně si užijete i u PCček. Hodně vývojářů a producentů pro tuto plat-

Tak tenhle borec nás z deseti závodů porazil desetkrát. Slyšeli jsme, že má jako koníčka zajíždění aut.

2000





opravdu bolí nohy a zjišťujete, že hraní vás zas tak moc nebaví.

U PCček je to stejné jako u konzolí. Líbí se vám hra? Jděte a hrajte. Ať vám třeba upadnou ruce. Občas narazíte na zajímavé zjevy – spoře oděné dívky či naopak futuristicky zmalované krasavice. Ale tento rok toho bylo takových zjevení málo. Škoda. Stejně už jsme dnes tak uchození a unavení, že jediné, co nás teď láká, je přítulná postýlka. Šup do náruče Orfeovy… *Pozor! Zítra vás čeká to samé!*

Tomáš Staněk

formu však bylo pro veřejnost tento rok schováno za nepřístupnými dveřmi. Zmíníme jen ty hlavní projekty, které zůstaly oku běžného návštěvníka utajeny: Warcraft 3, Datadisk Diabla 2, Hidden and Dangerous 2, Mafia 2, Sacrifice, Baldur's Gate 2 atd. Jejich chyba. Neokusili jste, tudíž vás pak nebude mrzet, že nemáte. *Pozor! Už vás*

▲ Jak se nám Alan přiznal, když zrovna nevymýšlí hlouposti (GeForce II Ultra), tak si občas zalistuje Excaliburem, i když mu moc nerozumí. Prý ho to inspiruje (GeForce III TerraForce?).

(grafiku máme)

teď hledáme
programátory
C++

pro práci na nových herních projektech

Jedinečná příležitost pro zkušené programátory C++, 8bitová praxe je výhodou.

job@cinemax.cz
02/ 57 32 72 39

CINEMAX
Cinemax, s. r. o.
Plzeňská 66
Praha 5

celá hra

číslo 5

PC CD-ROM

NEJLEPŠÍ HRY

Pouze 150 Kč

242 Sk

nejlepší auta roku 1999

Původní cena hry: 1.590 Kč.

Hra je plně kompatibilní s Windows 95/98.

jsem Katka

Rozhovor s dívkou z naší titulní stránky nejen o hrách

Excalibur: Když člověk vidí dívku a ještě k tomu takhle pěknou, tak si neodpustí otázku, zda-li jsi někdy hrála počítačové hry? Za našimi hranicemi je to úplně normální jev, ale tady se tento trend teprve začíná objevovat v masovějším měřítku… Tak jak je to s tebou?

Katka: Dříve občas ano. Teď už moc času nemám, protože se musím připravovat na maturitní zkoušky.

Excalibur: Co konkrétně jsi hrála?

Katka: Akorát takového „pitomého" králíka (podle popisu to vypadá na Jazz Jackrabbit. pozn. redakce – ale člověk nikdy neví?!)

Excalibur: Co ten králík dělal?

Katka: Skákal, zabíjel a sbíral mrkvičky, které doplňovaly život a byly někde schované…

Excalibur: A koho zabíjel?

Katka: Příšerky, co byly taky schované.

Excalibur: Stejně jako ty mrkvičky :)

Katka: Ne, jinak!

Excalibur: Nevadilo ti, že jsi musela zabíjet příšerky?

Katka: NE! Byly ošklivé a tak jsem je zabíjela s chutí.

Excalibur: Z toho jde trochu strach!

Katka: To by měl! Chodila jsem na základní školu, tak jsme se u toho vždy s kamarádkami vyřádily. Bylo to pěkné. Děti se nemusí konfrontovat se spoustou věcí v reálném životě, tak je pro ně všechno veselejší.

Excalibur: Tak dosti ironie (mrkvičky mě opravdu rozesmály!) a vážně. Když mluvíme o reálném životě… Jsou lidé, kteří nalezli v počítačových hrách smysl života a jiný svět pro ně neexistuje. Proč?

Katka: Asi se bojí okolního světa a tak se uzavírají do imaginární reality her…

Excalibur: Taky se bojíš okolního světa?

Katka: Každý se někdy něčeho bojí. Nebo ne? Jsou chvíle, kdy člověk přestane zvládat situaci a vše mu plyne pod rukama. Ale nikdy bych asi nehledala východisko útěkem pryč, od toho jsou tu také lidé blízcí mému srdci, aby – když já potřebuji oporu –jsem se na ně mohla spolehnout a naopak.

Excalibur: Takže bys nechtěla žít ve vlastním vytvořeném světě, kde by bylo vše podle tebe?

Katka: Ani náhodou. Na životě je pěkné to, že je překvapující a neuvěřitelný. I když to občas může bolet. Ale potom si člověk mnohonásobně užije to pozitivní. Bez špatných věcích by dobré existovat nemohly.

Excalibur: Fenoménem dnešní doby je internet. Kupříkladu Američané na něm tráví hodiny a hodiny a strašně je baví mít vlastní virtuální osobnost (která leckdy nemá daleko do supermana) a s tou kupříkladu „balit" děvčata. Nechala by ses pozvat na schůzku přes internet?

Katka: Určitě ne. Internet používám jen na psaní SMS. Jinak se toho spíš bojím.

Excalibur: Proč?

Katka: Na chatu ti mohou nalhat stovky věcí a ani jediná nemusí být pravda. A taky nemám moc ráda techniku.

Excalibur: Co bys poradila naším čtenářům, teď zrovna té mužské části, jací by měli být, aby mohli chodit s dívkou, jako jsi ty?

Katka: Nemám ráda, když říkáš „s dívkou jako ty", každá žena je svým způsobem jedinečná a krásná, ať už po duševní nebo fyzické stránce. S muži je to těžké. Myslím si, že by měli být na své partnerky hodní, umět naslouchat, být spolehliví, věrní – neměli by nikdy svou holku nechat bez pomoci.

Excalibur: Vůbec tady nevidím fyzické vlastnosti…

Katka: Nějaké fyzické předpoklady by tu měly být – hlavně, aby se líbil mně. Já osobně nemám přesně stanovený vkus. Nemůžu říci, že mám ráda jenom blonďáky, a tak je to s většinou děvčat. Vzhled není úplně důležitý.

Excalibur: Tomu přece ale sama nevěříš, nebo ano!?

Katka: No je pravda, že musí být i pěkný, ale nezáleží na tom úplně. Mnohem více je důležitá inteligence a to, jak se chová. Rozhodně by z něj mělo vyzařovat přesvědčení, že si je sám sebou jistý a že ví, co chce. To hodně pomáhá a může to i zastínit fyzický vzhled.

Excalibur: Jestli to dobře chápu, tak krásnou dlouhonohou krásku může „ulovit" normální smrtelník, který je sám sebou a nemusí mít postavu antického boha a na kontě několik nul (samozřejmě za jinými čísly)?

Katka: Jestli hledá něco vážnějšího, tak určitě. Láska se nezajímá o takové racionální věci, jako je množství peněz a obvod bicepsu.

Excalibur: To rozhodně naše čtenáře potěšilo (alespoň doufám). Poslední otázka. Co bys popřála našim čtenářům a našemu časopisu?

Katka: Aby se jim časopis líbil a aby v něm našli to, co hledají, stejně jako v životě.

Excalibur: Díky moc a hodně štěstí.

Katka: Vám taky.

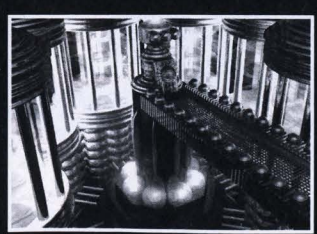
Tomáš Staněk

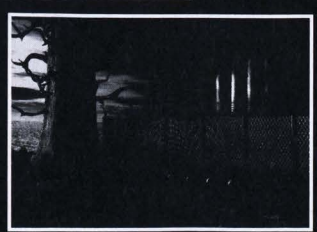
CINEMAX

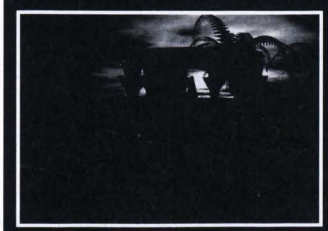
GLIMMER ~ JIZVY MINULOSTI

...již brzy na vašich **monitorech!**

(www.glimmer.cz)







PC CD-ROM Ad ADVENTURE

Co **příště?**

Do příštího Excaliburu připravujeme:

Zaměřeno na NHL 2001

Skvělé Sacrifice

Recenze na Homeworld: Cataclysm

Recenze na Blair Witch Vol. 1

Mnoho dalších recenzí

Návod na Deus Ex

Speciální 16 stránková návodová část

Testy obchodů s počítačovými hrami

Nejzajímavější články o herním světě

Rubrika Kino, video, muzika

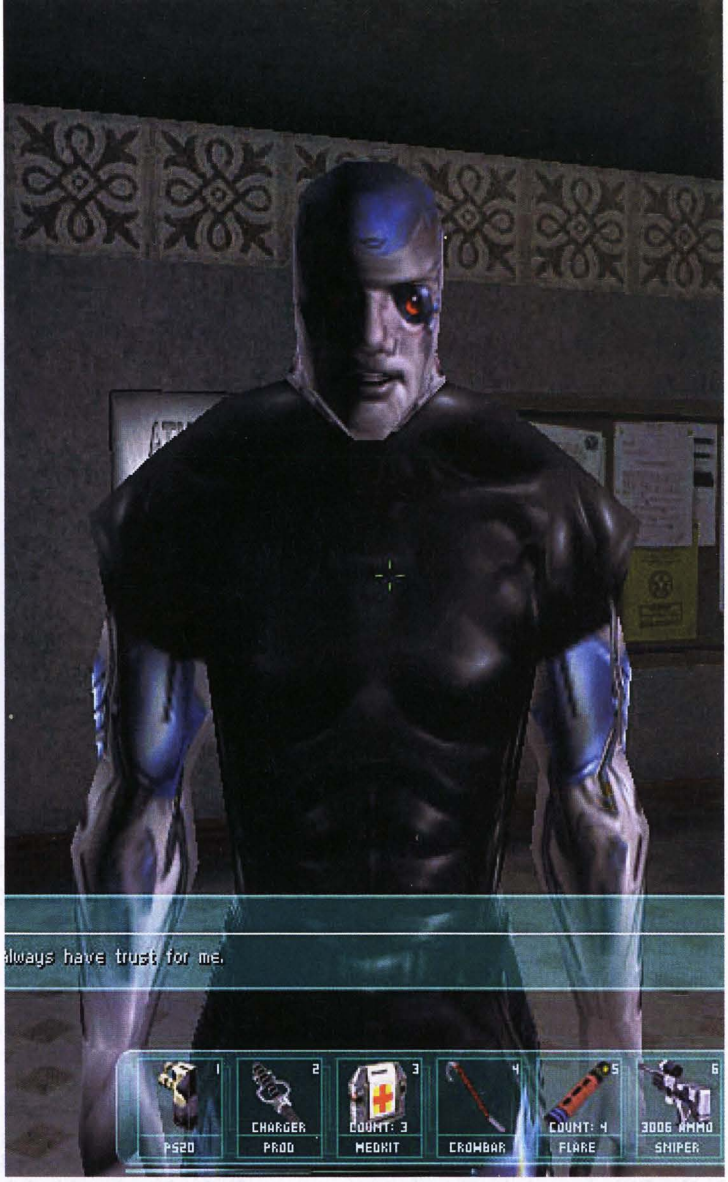
Speciální hráčský horoskop

Novinky z mobilní technologie

Nejlepší hratelné demoverze

a mnoho dalších zajímavostí, které byste si neměli rozhodně nechat ujít!

Příští Excalibur čekejte **první týden v listopadu!**

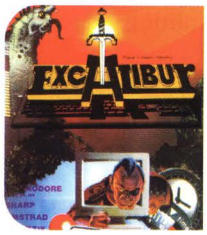


EXCALIBUR. Legendární časopis počítačových her. Založen 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Tomáš Staněk. **Zástupce šéfredaktora:** Šimon Záruba. **Autoři:** Michal Kratochvíl, Lukáš Pergl, Boris Hrubý, Jiří Matějka, Michal Jašpr, Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček, Matěj Steklík, Robert Polák. **Jazyková úprava:** Mgr. Ivana Hrbková. **WWW:** www.excal.cz. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996. **Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 2000.**

Předvánoční sleva Excaliburů a CD

Od této chvíle až do Vánoc 2000 můžete mít následující Excalibury a CD za sníženou cenu! Vyberte si a volejte Vaší objednávku na tel./fax **02 / 667 123 16** nebo mailujte na **excal@mbox.vol.cz** nebo pište na **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Můžete také telefonovat 24 hod. denně na mobilní tel. **0607 / 660 752** nebo zaslat SMS zprávu. Objednané tituly Vám obratem zašleme na dobírku (připočítáváme poštovné a balné). A nezapomeňte: tato mimořádná sleva platí pouze do Vánoc 2000 nebo do vyprodání zásob!

1 Excalibur Classic



Dotisk těch úplně prvních, legendárních černobílých Excaliburů, čísla 0 - 10. První recenze a návody Andreje Anastasova. 292 strany. **Cena: 190 Kč.**

2 Všechny Excalibury bez CD

Nemáte co číst? Zašleme Vám všechny Excalibury kromě Classic, které k datu objednávky budeme mít na skladě a to za poloviční cenu!!! Cena: **za každý Excalibur 5 Kč.**

3 Všechny Excalibur CD

Nemáte co hrát? Zašleme Vám všechno, co k datu objednávky budeme mít na skladě a to všechno za výhodnou cenu!!! Cena: **za každé Excalibur CD 30 Kč.**

4 Excalibur (bez CD)

Zde si můžete vybrat Excalibur, který Vám chybí ve Vaší sbírce. Některá čísla jsou vyprodána (a další brzy budou...). Cena za jedno číslo: **10 Kč.**

11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34
35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46
47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58
59 60 61 62 63 - 67 68 69 70 71 72-73 74

5 Excalibur CD

Zde si můžete vybrat CD s hratelnými demoverzemi těch nejlepších her. Některá CD jsou vyprodána a nejsou zde proto uvedena. Cena za jedno CD: **40 Kč.**

50 52 56 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 70 71a 71b 74

Proč mít sbírku kompletní? Excalibur je herní legendou. Během svých devíti let prošel neuvěřitelnými změnami a zapsal se nesmazatelně do paměti mnohých svých příznivců. V Excaliburu začínali mnozí známí autoři a redaktoři (např. Andrej Anastasov a Jan Eisler). Můžete porovnat, jak psali dříve a jak nyní! No řekněte, není to neodolatelné?

Předvánoční sleva: hra za 99 Kč!

Od této chvíle až do Vánoc 2000 můžete mít následující Excalibury a CD za sníženou cenu! Vyberte si a volejte Vaší objednávku na tel./fax **02 / 667 123 16** nebo mailujte na **excal@mbox.vol.cz** nebo pište na **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Můžete také telefonovat 24 hod. denně na mobilní tel. **0607 / 660 752** nebo zaslat SMS zprávu. Objednané tituly Vám obratem zašleme na dobírku (připočítáváme poštovné a balné). A nezapomeňte: tato mimořádná sleva platí pouze do Vánoc 2000 nebo do vyprodání zásob!

1 Spellcross CZ

Nejlepší slovensko-česká tahová strategie. Zachraňte Zemi před vpádem nelítostných stvoření temnoty. **Původní cena: 999 Kč.**

Hodnocení hry: *Level 7/10, Score 7/10.* ***Věk:*** *Pro hráče od 6 let.* ***Minimum:*** *PC 486, 12 MB RAM, 4rychlostní CD-ROM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95 / 98.*

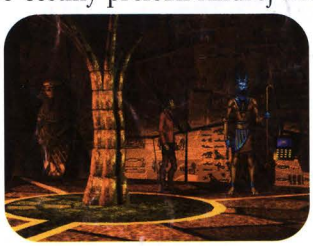
2 Mutarium CZ

Real-timová strategie kompletně v češtině - obdoba slavné hry Command & Conquer. **Původní cena: 599 Kč.**

Hodnocení hry: *Level 5/10.* ***Věk:*** *Pro hráče od 6 let.* ***Minimum:*** *PC 486, 8 MB RAM, 2rychlostní CD-ROM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95 / 98.*

3 I Have No Mouth and I Must Scream

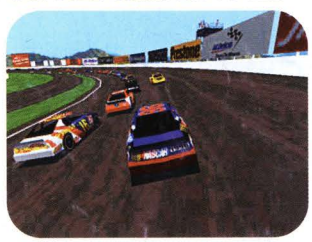
(Nemám ústa, ale musím křičet). Vynikající hororová adventura. Do češtiny přeložil Andrej Anastasov. **Původní cena: 1.490 Kč.**



Hodnocení hry: *Level 5/7, Score 9/10.* ***Věk:*** *Pro hráče od 7 let.* ***Minimum:*** *PC 486, 8 MB RAM, 4rychlostní CD-ROM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95 / 98.* ***Navíc obdržíte:*** *časopis počítačových her Excalibur 76.*

4 Nascar Racing 2

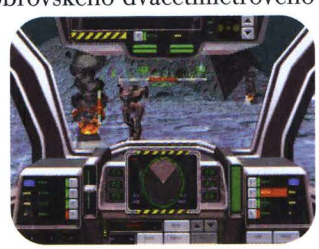
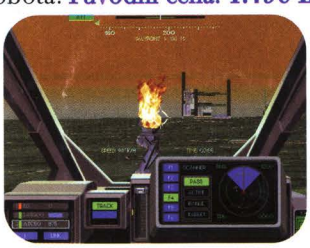
Jeden z nejlepších automobilových simulátorů na světě. Dokažte své řidičské kvality na 19 tratích! **Původní cena: 1.640 Kč.**



Hodnocení hry: *Level 5/5, Score 9/10, Excalibur 87 %, PC Zone 90 %.* ***Věk:*** *Pro hráče od 6 let.* ***Minimum:*** *PC 486, 16 MB RAM, 2rychlostní CD-ROM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95 / 98.* ***Navíc obdržíte:*** *12 hratelných dem pro PC.*

5 Earth Siege 2

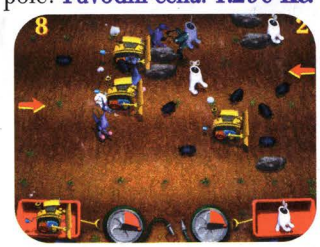
Jedna z nejlepších her kategorie bojových robotů. Budete ovládat obrovského dvacetimetrového robota! **Původní cena: 1.490 Kč.**

Hodnocení hry: *Level 5/5, Score 9/10, Excalibur 87 %, PC Zone 90 %.* ***Věk:*** *Pro hráče od 6 let.* ***Minimum:*** *PC 486, 16 MB RAM, 4rychlostní CD-ROM, Windows 95 / 98.* ***Navíc obdržíte:*** *emulátor Sinclair Spectrum + 20 celých her, 5 hratelných dem pro PC.*

6 Gearheads

Akčně-logická hra pro děti i dospělé. Opravdu je tak snadné dopravit hračky na klíček na konec hracího pole? **Původní cena: 1.290 Kč.**



Hodnocení hry: *Excalibur 82 %, PC Zone 90 %, GamesDomain GREAT.* ***Věk:*** *Pro hráče od 4 let.* ***Minimum:*** *PC 486, 8 MB RAM, 2rychlostní CD-ROM, Windows 95 / 98.* ***Navíc obdržíte:*** *5 celých her + 9 hratelných dem pro PC.*

7 Excalibur 68 + CD

Zahrajte si na svém PC 200 starých dobrých her pro ZX Spectrum a další 8bitové počítače za cenu jedné hry! ***Minimum:*** *DOS a Windows 95 / 98.* ***Navíc obdržíte:*** *množství hratelných demoverzí her.*

8 Excalibur 69 + CD

Ještě více lepších her pro 8bitové počítače za cenu jedné! ***Minimum:*** *DOS a Windows 95 / 98.* ***Navíc obdržíte:*** *18 hratelných demoverzí her a časopis Excalibur 69.*

9 Amiga na Vašem PC!

210 legendárních Amiga her s emulátorem pro Vaše PC za cenu jedné! Nic neinstalujete, rovnou hrajete! ***Minimum:*** *PC 486, 8 MB RAM, Windows 95 / 98.*

Proč jsou naše hry tak levné? Hry nakupujeme ve velkém množství a získáváme je tak za dobré ceny. CD lisujeme v České republice a přikládáme ho jako přílohu k časopisu Excalibur nebo Nejlepší hry. Tím se snižují náklady na drahý obal a hry můžeme posílat poštou bez rizika poničení krabice. Ale hlavně: naše hry mají sice podstatně nižší cenu, ale původní kvalitu!